37
ANNO 5
NUMERO 37
GENNAIO 1995
LIRE 5000

XENIA
EDIZIONI

CONSOLE MANIA

IN GIAPPONE CON CONSOLEMANIA SPECIALE

3DO:
SUPER STREET FIGHTER II TURBO, SAMURAI SHODOWN FIFA INT. SOCCER E OFF-WORLD INTERCEPTOR

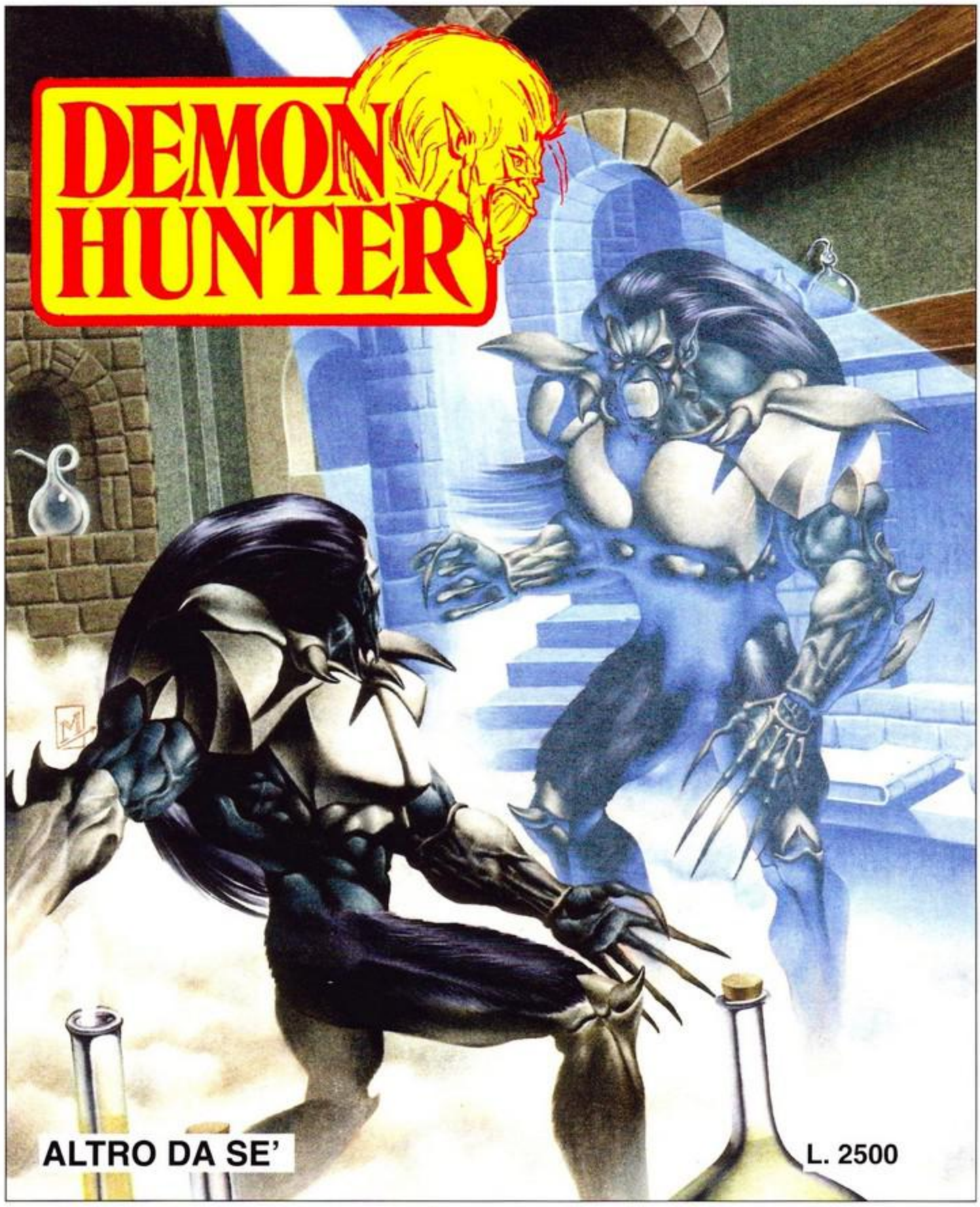
TIE IN:
BATMAN & ROBIN SU SNES E POWER RANGERS SU MD

TITOLI DEL MESE
CHAOS IN THE WINDY CITY
KING OF FIGHTERS '94 * DEMON'S BLAZON
BIKER MICE FROM MARS * ECCO THE DOLPHIN II

Spedizione in Abbonamento Postale/50% - Milano

È IN EDICOLA

IL FUMETTO



CHE TI INSEGNERÀ COME COMBATTERE IL MALE CHE É DENTRO DI TE!

PERGIOCO®

SUPER NINTENDO
GAME BOY
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO CD
JAGUAR

A MILANO
in via ALDROVANDI *MM1 LIMA*
in via S. PROSPERO 1 *MM1 CORDUSIO*

A ROMA
in via DEGLI SCIPIONI 109

VENDITA TELEFONICA
CONSEGNE IN TUTTA ITALIA
tel. 02 / 29.52.42.56

il catalogo

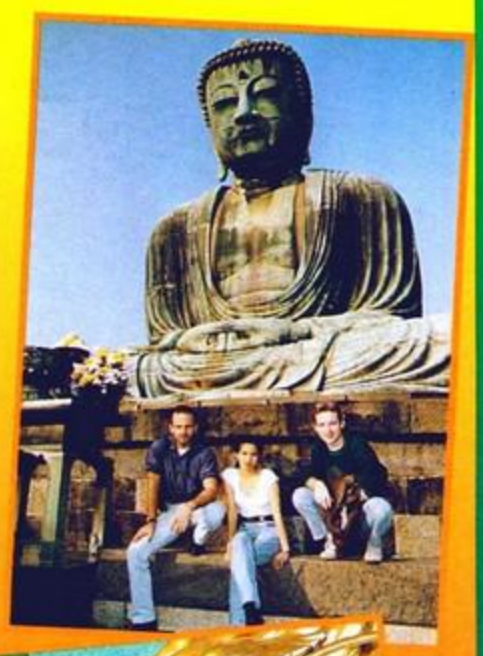
Compendio giochi 9 News

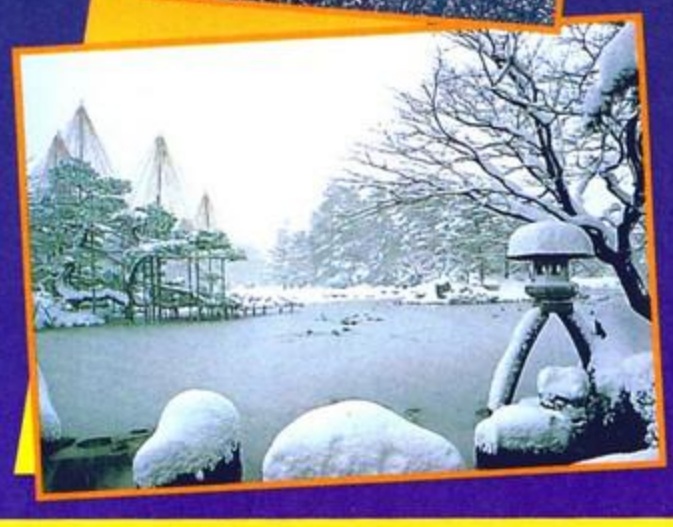
in questo numero
VIDEOGAMES
PC amiga MAC
floppy & cd rom
shareware
CONSOLLE
BOARDGAMES
GAMES WORKSHOP
miniature CITADEL
AD&D e giochi di ruolo in italiano
card games
giochi di società
kasparov
aquiloni

lire 10000
IN OMAGGIO AI CLIENTI

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA 6
MADE IN JAPAN SPECIALE 10
AMERICANICAMENTE 14
SEGA CITY 34
NINTENDO NEWS 35
RECENSIONI 45
PREVIEW 47
ROGUE & ROLE 126
MAGIA 131
AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 133
CONSOLIAMOCI 135
CONTROL YOUR CONSOLE 137
CYC 144 HELP 140
CYC SPECIALE 144
BOVAS' HARD CAFE' 148
154





GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Scichilone, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Piermarco Rosa, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Stefano Petrullo, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Studioteca - Liliana Parma, Claudio Celasco • Redazione:

FACCIAMO DUE CONTI...

E' un argomento che era già stato affrontato da zio Stefano Gallarini (tra l'altro, perché sia chiaro una volta per tutte: è lo stesso che si vede in televisione) e dai Bovas nella posta, però l'altro giorno ho sentito un edicolante spiegare a BDB (il direttore di Gigabyte e l'ex caporedattore di TGM - quello di lustri fa) che dei ragazzi si lamentavano dell'eccessivo numero di pagine di pubblicità in ConsoleMania. Posso capire che in un primo momento, a un'occhiata superficiale, possa sembrare che la pubblicità aumenti rubando spazio alle recensioni, ma se andate a contare il numero di pagine di redazionale vi accorgerete che l'incremento pubblicitario non avviene assolutamente a discapito dello spazio che interessa a voi, ovvero ai lettori.

Cercherò di spiegarmi meglio: stiamo cercando di offrirvi un numero di pagine, tra recensioni, speciali, posta, aiuti, preview e rubriche varie, sempre costante, e che comunque non scende mai al di sotto di un certo limite. Se avete abbastanza pazienza - e se siete tra quelli che ci rinfacciano di togliere pagine a giochi e co. per fare posto alla pubblicità - vi invito ad andare a contare le pagine di redazionale dei vari numeri della rivista; vi accorgerete che sono sempre circa un centinaio (con un minimo, negli ultimi sei mesi, di 94, se non erro).

Questa situazione dura bene o male dal Natale 1993, per cui, con tutte le variazioni - fra aumenti e diminuzioni - del numero di pagine pubblicitarie vi abbiamo sempre fornito la stessa quantità di redazionale, cercando sempre di migliorarne la qualità.

Spero che, anche grazie a voi, al vostro sostegno e ai vostri consigli (costruttivi e obiettivi), riusciremo a fare altrettanto anche per questo 1995.

Buon Anno da tutta la redazione di ConsoleMania.

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

3 D O

100	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
94	OFF WORLD INTERCEPTOR
104	SAMURAI SHODOWN
88	SUPER STREET FIGHTER II TURBO

G A M E B O Y

75	FIFA INTERNATIONAL SOCCER
87	NBA JAM

G A M E G E A R

65	DAFFY DUCK IN HOLLYWOOD
126	PUFFI - PREVIEW
111	TAZ IN ESCAPE FROM MARS
121	TRIPLE TROUBLE

M A S T E R S Y S T E M

126	PUFFI - PREVIEW

M E G A C D

52	BC RACERS
126	PUFFI - PREVIEW

M E G A D R I V E

61	CANNON FODDER
72	ECCO THE DOLPHIN II
84	FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95
77	JELLY BOY
90	MADDEN '95
96	MEGA BOMBERMAN
102	PGA TOUR GOLF III
108	POWER RANGERS
126	PUFFI - PREVIEW
112	ROCKMAN MEGA WORLD
118	RUGBY WORLD CUP '95
123	THE PAGEMASTER

N E O G E O C D

78	THE KING OF FIGHTERS '94

S U P E R N I N T E N D O

48	BIKER MICE FROM MARS
62	CHAOS IN THE WINDY CITY
66	DEMON'S BLAZON
77	JELLY BOY
129	MANCHESTER UNITED - PREVIEW
56	THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN
114	THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11- Fax (02) 87.85.67 • Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano

ANTEPRIMA

IL JOYPAD COMINCIA A PICCHIARE

Ecco due joypad che, importati in Italia da CD Verte, promettono qualcosa di diverso dal solito...

ENHANCER 2

MEGADRIVE

I picchiaduro spopolano, sono i giochi del momento da più di un anno ormai, e i joypad dedicati stanno aumentando di conseguenza. Di cosa sto parlando? Semplice, di quei joypad che permettono di memorizzare una sequenza di movimenti e di pulsanti che può essere richiamata con la pressione di un solo tasto, ed eseguire in questo modo mosse speciali o combo senza il rischio di clamorosi flop in momenti cruciali.

L'Enhancer 2, poi, è uno dei joypad programmabili più efficienti che mi sia capitato di vedere. Ha tanto di piccolo monitor LED al centro per visualizzare meglio le fasi di programmazione, le mosse inserite, i personaggi selezionati, etc. Grazie al display la programmazione è decisamente semplice: si può selezionare uno degli otto "personaggi", e per ognuno di essi si può associare una sequenza di movimenti (fino a un massimo di otto) a uno dei quattro tasti aggiuntivi (sono quella corona di tasti intorno a quelli standard). E' sufficiente premere il tasto Sel e immettere la sequenza che volete, alla fine potete anche decidere la velocità di esecuzione. Tutte le mosse vengono poi memorizzate su cartuccia RAM (inserita sul retro), e non ha bisogno di alimentazione alcuna per mantenere le informazioni una volta memorizzate; sono comunque anche disponibili delle cartucce ROM non programmabili su cui si trovano già le mosse per i picchiaduro più famosi.

Il joypad dispone poi dei "soliti" gadget, come l'autofire per i vari tasti e lo Slow Motion.

Anche la disposizione dei tasti tradisce la sua propensione verso i picchiaduro: si tratta infatti di un joypad a sei tasti, ma sono distribuiti alla Super NES, con i tasti L e R sul dorso del joypad.

A parte la programmabilità, comunque, il joypad ha la forma classica: non è particolarmente comodo come tastierino direzionale, dopo qualche ora di picchiaduro il vostro pollice rischia di essere ridotto maluccio, avrei preferito qualcosa di più liscio come il nuovo joypad del Neo Geo, veramente comodo. Per i giochi con tre tasti, inoltre, dà abbastanza fastidio che il tasto C sia messo in cima, per similitudine con i joypad SNES.

In definitiva un ottimo joypad per i picchiaduro, ma se lo dovete utilizzare solo per altri giochi vi conviene prima provarlo.

ENFORCER 1

E' la versione ridotta dell'Enhancer 2. A fianco dei soliti turbo fire e slow motion c'è la possibilità di inserire cartucce ROM. Il joypad infatti non è programmabile, ma sono in vendita diverse cartucce che hanno memorizzate le mosse per alcuni dei più famosi picchiaduro, Fatal Fury, Mortal Kombat, etc. Ci sono un paio di giochi per ogni cartuccia e otto personaggi memorizzati: non è flessibile come l'Enhancer, ma se siete fanatici di un paio di picchiaduro in particolare, vi può tornare utile.

KONAMI: UN PO' PER CIASCUNO

Questo è quel che si dice non sbilanciarsi, la Konami, in attesa di vedere quale sarà (se ci sarà) un vincitore tra i prossimi sistemi, si sta dividendo un po' tra tutti. Per il PS-X è in progetto Crazy Cross, un puzzle game alla Tetris che dovrebbe uscire entro breve in versione coin-op, e un gioco di calcio. Per il MD 32 non poteva certo mancare il mitico Castlevania, mentre per 3DO è in arrivo un'avventura a metà tra la fantascienza e l'horror, Policenauts, dallo stile prettamente nipponico, seguito di quello Snatcher per Mega CD (e prima ancora per PC Engine), di cui abbiamo avuto modo di parlare (bene) su queste pagine (tra l'altro dovrebbe essere appena uscito, provate a darci un'occhiata).

ERAVAMO QUATTRO SCHEDE AL BAR

E' giunto il momento di mettere un po' d'ordine tra tutte le schede possibili e immaginabili di schede da bar o casalinghe che circolano in questo periodo.
Sul fronte Sega c'è quello che si chiamava, durante le fasi preliminari del progetto, Titan. Si tratta della versione coin op del Saturn, il nome definitivo è ST-V, ed è leggermente diversa: dispone infatti di un chip sonoro rinnovato, maggiore velocità grazie a un bus più efficiente e maggiore memoria, ma il cuore con l'architettura basata sui due chip SH2 della Hitachi rimane invariato. E' la scheda che verrà utilizzata per sviluppare coin op che possano essere facilmente trasportati anche in versione casalinga (e viceversa), al momento è in gestazione The Duel.

Si tratta di una scheda decisamente meno potente del Model, quello su cui viaggiano "cosine" come Daytona USA. Giusto per darvi qualche numero dispone di un processore a 32 bit che gira a 25 Mhz coadiuvato però da diversi coprocessori grafici per la gestione del 3D e 178 Mbit di memoria per la bellezza di un 16 milioni di operazioni al secondo. C'è però da considerare che la ST-V è gran lunga meno costosa grazie al fatto che si basa su cartucce come la console da casa, non è più necessario quindi cambiare tutta la scheda.
In casa Namco/Sony si parte invece dal System 21, in circolazione ormai da cinque anni se non erro, utilizzato per giochi come Cybersled. Di seguito è giunta la sua evoluzione, la System 22 che ha realizzato quelle piccole meraviglie come Ridge Racer: il processore è un Motorola 68020 a 25Mhz (32bit) con un processore grafico della Texas Instruments, e un altro coprocessore dedicato a operazioni di texture mapping e Gouraud Shading in tempo reale. Adesso è il turno del System 11, la versione coin op del PS-X, sensibilmente meno potente del System 22, ma con il vantaggio di una completa e facile portabilità.

L'ultima, almeno in ordine di tempo, è la Nintendo/Williams con coin op come Cruisin' USA e il prossimo Killer Instinct. L'hardware dovrebbe essere lo stesso della futura console della Nintendo, l'Ultra 64, anche se c'è qualche dubbio visto che il sistema Nintendo è decisamente in ritardo (questo è il principale motivo per cui Mortal Kombat III uscirà per PS-X anzichè per Ultra 64) e pare che Cruisin' USA utilizzi una scheda della Williams, abbastanza lontana dall'Ultra 64 definitivo.

UNA TASSA SUL 3DO

Ombre e luci sul futuro del 3DO: mentre il nuovo processore che dovrebbe costituire un'espansione della capacità di calcolo del 3DO (ma anche aumentarne ulteriormente i costi) promette molto bene (la sua capacità di gestire poligoni, per esempio, dovrebbe essere di gran lunga superiore a quella del PS-X), le difficoltà economiche dei produttori della console hanno costretto la 3DO Company a "tassare" le case di software di 3 dollari per ogni copia di gioco prodotto per 3DO. Si tratta di una misura abbastanza impopolare: il 3DO potrà anche essere una macchina sempre più potente con l'introduzione dell'acceleratore M2, ma uno dei suoi principali problemi è il mancato supporto da parte di case di software impegnate sul mercato dei coin op come le varie Namco, Williams, etc. e dubito che in questo modo riuscirà a conquistarne i favori.

A TORINO YOU TOO
IN CENTRO: VIA ROSSINI 3/C
(quasi angolo Via Po)

ADATTATORE CON ROM X SNES PROGRAMMABILE (FUNZIONA ANCHE DONKEY KONG!) A £. 69.000
-GIOCHI NEO GEO CD A PARTIRE DA £. 75.000
-GIOCHI NEO GEO CART A PARTIRE DA £. 49.000.

ACQUISTO, VENDITA E PERMUTA DELL'USATO
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA
MEGADRIVE - SUPER NES
NEO GEO CD - PSX
MD32 - SATURN

TELEFONATE!!!
al numero
(011) 88.99.20

THE TOP GAMES

NO PIRACY

QUEEN COMPUTER

SOFTWARE & GAMES

SEGA MEGA DRIVE

AERO THE ACROBAT	89.900	(U)
AGASSI TENNIS	35.900	(E)
ALIEN 3	72.900	(E)
ALIEN STORM	49.900	(E)
ANIMANIACS	109.900	(U)
ANOTHER WORLD	52.900	(E)
ASTERIX	99.900	(E)
BALLZ 3D	119.900	(E)
BARKLEY JAM BASKET	99.900	(E)
BART VS SPACE MUTANTS - THE SIMPSON	49.900	(E)
BATMAN IL RITORNO	59.900	(E)
BATTLE SHIP	107.900	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	135.900	(U)
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	69.900	(U)
BEAVIS & BUTT HEAD	119.900	(U)
BILL WALSH FOOTBALL	59.900	(E)
BLADES OF VENGEANCE	42.900	(E)
BONANZA BROSS	45.900	(E)
BONKERS	109.900	(U)
BOOGERMAN	99.900	(E)
BRUTAL - PAWS OF FURY	119.900	(E)
BUBBA'N'STIX	109.900	(E)
BUBBLE AND SQUEAK	99.900	(U)
BUBSY	67.900	(E)
BUBSY 2	109.900	(E)
BUSY TOWN	109.900	(U)
CAPITAN AMERICA	45.900	(E)
CAPITAN HAVOC	87.900	(E)
CAPITAN PLANET	49.900	(E)
CHAMPIONS WORLD CLASS SOCCER	telef.	
CHAMPIONSHIP POOL	119.900	(U)
CHAOS ENGINE	129.900	(E)
CHESTER CHEETAH 2	77.900	(U)
CHOPPER-LHX-ATTACK	44.900	(E)
CHUCK ROCK II	79.900	(E)
CIKI CIKI BOY	47.900	(E)
CLAY FIGHTER	89.900	(E)
CLIFFHANGER	59.900	(E)
COLUMNS 3	49.900	(J)
COMBAT CARS	79.900	(E)
CONTRA HARD CORPS	119.900	(U)
COOL SPOT	66.900	(E)
CORPORATION	52.900	(E)
COSMIC SPACEHEAD	59.900	(E)
CRUE BALL	52.900	(E)
DAVID ROBINSON BASKET	52.900	(E)
DAVIS CUP TENNIS	49.900	(E)
DICK VITALE BASEBALL	139.900	(U)
DINO DINI'S SOCCER	119.900	(E)
DJ BOY	45.900	(E)
DOUBLE DRIBBLER	87.900	(U)
DOUBLE HEADER	52.900	(E)
DR ROBOTNIK MACHINE	99.900	(E)
DRAGON	129.900	(E)
DRAGON'S REVENGE (FLIPPER)	79.900	(E)
DUNE II	119.900	(E)
DUNGEON & DRAGONS	45.900	(E)
DYNAMITE EDDY	119.900	(E)
EA SPORT TENNIS	119.900	(E)
EARTH WORM JIM	139.900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	129.900	(U)
ESWAT	52.900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	85.900	(E)
EUROPEAN CLUB SOCCER	47.900	(E)
F117 NIGHTSTORM	67.900	(E)
FATAL FURY 2	147.900	(J)
FATAL LABYRINTH	49.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900	(E)
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	119.900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.900	(E)
FORMULA 1	89.900	(E)
FUN & GAMES	109.900	(E)
G-LOC	49.900	(E)
GALAXY FORCE 2	49.900	(E)
GAUNTLET IV	107.900	(E)
GENERATION LOST	119.900	(U)
GHOULS 'N GHOST	47.900	(E)
GOOFY TROOPS	119.900	(U)
GUNSHIP 2000	49.900	(E)
GUNSTAR HEROES	79.900	(E)
GYNOUG	49.900	(E)
HOLYFIELD BOXING	29.900	(J)
HOME ALONE 2	79.900	(U)
HURRICANES	129.900	(E)
INDIANA JONES	53.900	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	93.900	(E)
INTERNATIONAL RUGBY	67.900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	119.900	(E)
JAMES POND III	47.900	(E)
JAMMIT	129.900	(U)
JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER	telef.	
JOHN MADDEN 94	129.900	(E)
JOHN MADDEN 95	125.900	(U)
JUNGLE BOOK	119.900	(E)
JURASSIC PARK 2	129.900	(U)
KAWASAKI SUPERBIKE	109.900	(E)
KICK OFF 3	99.900	(E)
KING OF MONSTER 2	140.900	(U)
KLAX	29.900	(E)
LAST BATTLE	42.900	(E)
LEMMINGS	65.900	(E)
LEMMINGS II	129.900	(E)
LETHAL ENFORCERS 2	125.900	(E)
LOTUS TURBO CHALLENGE	75.900	(E)
MAGIC BUBBLE	telef.	
MAN OVERBOARD LUCIFER	87.900	(E)
MARIO ANDRETTI RACING	99.900	(E)
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	119.900	(E)
MAXIMUM CARNAGE	109.900	(E)
MAZINGA WARS	55.900	(E)
MEGA TURRICAN	115.900	(U)
MICKEY MANIA	129.900	(E)
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	97.900	(U)
MICROMACHINES	84.900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109.900	(E)
MIGHTY MAX	99.900	(E)
MONSTER WORLD IV	telef.	
MORTAL KOMBAT	99.900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	115.900	(E)
MR NUTZ	129.900	(E)
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	45.900	(E)
MUTANT LEAGUE HOCKEY	59.900	(E)
NBA ACTION 94	125.900	(U)
NBA JAM	85.900	(E)
NBA LIVE 95	119.900	(E)
NEW HORIZONS	145.900	(U)
NHL 94 HOCKEY	89.900	(E)
NHL 95	119.900	(E)
NORMY'S BEACH BABE	99.900	(E)
OTTIFANT	47.900	(E)
OUTRUNNERS	139.900	(U)
PAGEMASTER	telef.	
PAPERBOY	42.900	(E)
PAPERBOY 2	49.900	(E)
PEBBLE BEACH GOLF	99.900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	95.900	(E)
PGA EUROPEAN TOUR	79.900	(E)
PGA TOUR GOLF 2	89.900	(E)
PIRATES OF DARK WATER	129.900	(U)
PITFALL	129.900	(E)
POPULOUS II	64.900	(E)
POWER MONGER	44.900	(E)
POWER RANGERS	119.900	(U)
POWERDRIVE	119.900	(E)
PRINCE OF PERSIA	109.900	(E)
PRIZE FIGHTER	telef.	
PRO STRIKER - SOCCER	85.900	(J)
PROBOTECTOR	119.900	(E)
RACE DRIVING	67.900	(U)
RADICAL REX	telef.	
RANGER X	79.900	(E)
RED ZONE	telef.	
RISE OF THE ROBOTS	109.900	(E)
RISK	119.900	(U)
ROBOCOP VS TERMINATOR	65.900	(E)
ROCK & ROLL RACING	79.900	(E)
RYAN GIGGS CHAMPIONS	69.900	(E)
SAILOR MOON	telef.	
SECOND SAMURAI	99.900	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	79.900	(E)
SHADOW RUN	119.900	(U)
SHAQ-FU	129.900	(E)
SHINING FORCE II	129.900	(E)
SHINOBI 3	65.900	(E)
SILVESTER & TWEETY	119.900	(E)
SKITCHIN	99.900	(E)
SNOOKER	telef.	
SOCKET	99.900	(U)
SONIC 2	39.900	(E)
SONIC 3	99.900	(E)
SONIC 4	129.900	(E)
SONIC SPINBALL	87.900	(U)
SPACE HARRIER	44.900	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	109.900	(E)
SPEEDBALL 2	49.900	(E)
SPIDERMAN & X-MAN	69.900	(E)
STAR TREK	119.900	(U)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	99.900	(E)
STREET OF RAGE 3	129.900	(E)
SUB TERRANIA	89.900	(E)
SUPER FANTASY ZONE	44.900	(E)
SUPER HANG ON	39.900	(E)
SUPER KICK OFF	66.900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	159.900	(E)
SYNDICATE	119.900	(E)
TALE SPIN	49.900	(E)
TAZMANIA	49.900	(J)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	119.900	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	55.900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	119.900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	109.900	(E)
THE LION KING	129.900	(E)
THUNDERFORCE 2	49.900	(E)
TINY TOONS	69.900	(E)
TINY TOONS 3	105.900	(E)
TOE JAM & ERALD II	109.900	(E)
TOP GEAR 2	125.900	(U)
TOYS	47.900	(U)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	129.900	(E)
TWO CRUDES DUDES	56.900	(E)
URBAN STRIKE	119.900	(E)
VIRTUA RACING (CON CHIP SVP)	169.900	(E)
VIRTUAL BART	109.900	(E)
VIRTUAL PINBALL	67.900	(E)
WIMBLEDON TENNIS	75.900	(U)
WINTER OLYMPICS	69.900	(E)
WOLFCHILD	47.900	(U)
WOLVERINE	93.900	(U)
WONDER BOY 5	49.900	(E)
WONDER BOY 6	telef.	
WORLD CUP USA 94	119.900	(E)
WORLD HEROES	125.900	(J)
WORLD OF ILLUSION - TOPOLINO	52.900	(E)
WORLD SERIES BASEBALL	117.900	(U)
WORLD TOURN. SOCCER	79.900	(E)
WWF RAW	109.900	(E)
WWF ROYAL RUMBLE	95.900	(J)
X-CALIBER 2099	129.900	(E)
X-MAN	59.900	(E)
XENON II	44.900	(E)
YOGI BEAR	119.900	(E)
YOUNG INDIANA JONES	97.900	(U)
ZERO TOLLERANCE	119.900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	109.900	(E)
ZOOL	47.900	(E)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

AMIGA CD32™

ARCADE POOL	39.900
BANSHEE	69.900
BATTLETOADS	59.900
BRIAN THE LION	49.900
BUMP'N'BURN	69.900
CANNON FODDER	69.900
CHAOS ENGINE	69.900
DARKSEED	79.900
DRAGONSTONE	79.900
FIELDS OF GLORY	89.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GUARDIAN	69.900
HEIMDALL II	79.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	telef.
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JUNGLE STRIKE	69.900
KICK OFF 3	69.900
KID CHAOS	69.900
LITIL DIVIL	69.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MEGARACE	89.900
MICROCOSM	129.900
MORTAL KOMBAT	telef.
PINBALL FANTASY	79.900
PIRATES GOLD	79.900
PLANET FOOTBALL	89.900
QUIK	79.900
RISE OF THE ROBOTS	79.900
RYDER CUP	69.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	89.900
SOCCER KID	69.900
SOCCER SUPER STARS	89.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
SUBWARS 2050	79.900
SUPER METHANE BROTHERS	69.900
SUPERFROG	39.900
T.F.X.	telef.
TOP GEAR 2	59.900
TROLLS	64.900
UFO	79.900
UNIVERSE	79.900
VITAL LIGHT	69.900
WILD CUP SOCCER	69.900

CDrom 69.900 | CDrom 89.900 | CDrom 69.900 | CDrom 69.900 | CDrom 69.900 | CDrom 69.900

QUEEN COMPUTER

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per PC - CD Rom - Amiga Jaguar - NeoGeo CD - Saturn - X32

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Informazioni e Ordini 24 ore su 24 telefona subito (011) 3090202 (r.a.)

IL QUEEN COMPUTER SHOP ti aspetta a TORINO in corso Dante, 2

GRANDE SHOW ROOM

per provare tutti i titoli in esposizione

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

AERO THE ACROBAT 2	135.000	(U)
AGASSI TENNIS	117.000	(U)
ALIEN 3	79.000	(U)
ANIMANIACS	129.000	(U)
ART OF FIGHTING	97.000	(U)
BARKLEY JAM BASKET	129.000	(E)
BARTS NIGHTMARE - THE SIMPSONS	89.000	(E)
BATMAN & ROBIN	149.000	(U)
BATMAN IL RITORNO	75.000	(E)
BATTLE CARS	117.000	(U)
BATTLETECH MECHWARRIORS	89.000	(E)
BEAST BALL	109.000	(E)
BIANCANEVE (SNOW WHITE)	125.000	(U)
BIOMETAL	129.000	(E)
BLACKTORNE	125.000	(U)
BLUES BROTHERS	89.000	(E)
BONKERS	149.000	(U)
BRAINLORD	149.000	(U)
BREATH OF FIRE	139.000	(U)
BRUTAL - PAWS OF FURY	139.000	(E)
BUBSY 2	129.000	(U)
CANNON FODDER	telef.	
CAPITAN AMERICA	69.000	(E)
CARRIER ACES	telef.	
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	89.000	(E)
CHAMPIONSHIP POOL	145.000	(E)
CHAMPIONSHIP SOCCER 94	93.000	(U)
CHAOS ENGINE	149.000	(E)
CHOPLIFTER 3	119.000	(E)
CLAY FIGHTER 2	129.000	(E)
CLAY FIGHTER TOURNAMENT	telef.	
CLAYMATES	129.000	(E)
CLIFFHANGER	69.000	(E)
COOL SPOT	89.000	(E)
CYBERNATOR	75.000	(E)
DAFFY DUCK	69.000	(E)
DESERT FIGHTER	139.000	(E)
DINO DINI'S SOCCER	149.000	(E)
DONKEY KONG COUNTRY	159.000	(E)
DRAGON	139.000	(E)
DRAGON BALL Z 3D	209.000	(J)
DRAGON WIEW	145.000	(U)
DSP TENNIS	telef.	
EARTH WORM JIM	149.000	(E)
EDONO KIBA	59.000	(J)
EEK THE CAT	114.000	(E)
ESPN BASEBALL	119.000	(E)
F ZERO	55.000	(E)
F1 POLE POSITION 2	149.000	(E)
FATAL FURY 2	149.000	(U)
FATAL FURY SPECIAL	149.000	(J)
FIEVEL GOES WEST	129.000	(E)
FIGHTER'S HISTORY	149.000	(U)
FINAL FANTASY 3	159.000	(U)
FINAL FIGHT 2	70.000	(U)
FLASHBACK	79.000	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	129.000	(E)
FUN & GAMES	123.000	(E)
GHOUL PATROL	129.000	(U)
GHOULS 'N GHOST	75.000	(E)
GOAL 2	127.000	(U)
GODS	65.000	(E)
GOEMON 2	139.000	(J)
GOOFY TROOPS	139.000	(E)
GP1 MOTOMONDIALE	124.000	(U)
GREAT CIRCUS MISTERY (TOPOL.MINNIE)	149.000	(U)
HAM WRESTLING	129.000	(J)
HAT TRICK HERO 2	159.000	(E)
HURRICANES	139.000	(E)
ILLUSION OF GAIA	149.000	(U)
INDIANA JONES GREATEST ADVENTURE	159.000	(E)
INDY CAR RACING - NIGEL MANSELL	125.000	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	89.000	(E)
JETSONS(INVASION OF PLANET)	127.000	(U)
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR	79.000	(E)
JOHN MADDEN 94	76.000	(U)
JORDAN ADVENTURE	149.000	(E)
JUNGLE BOOK	129.000	(E)
JURASSIC PARK 2	129.000	(E)
KEN IL GUERRIERO 7	109.000	(J)
KENDO RAGE	67.000	(U)
KICK OFF 3	115.000	(E)
KID KLOWN	119.000	(U)
KIKIKAIKAI 2	telef.	
KING OF DRAGONS	149.000	(U)
KING OF MONSTER 2	135.000	(U)
KNIGHTS OF THE ROUND TABLE	139.000	(U)
LEGEND	119.000	(E)
LEMMINGS II	159.000	(E)
LOCK ON	67.000	(U)
LOONEY TUNES	72.000	(E)
LORD OF THE RINGS	119.000	(E)
LUFIA & THE FORTRESS OF DOOM	137.000	(U)
MAGIC BOY	115.000	(E)
MAXIMUM CARNAGE	139.000	(E)
MEGA MAN SOCCER	137.000	(U)
MEGA MAN X -CAPCOM-	115.000	(E)
MICHAEL ANDRETTI RACING	135.000	(U)
MICKEY MANIA	159.000	(E)
MICROMACHINES	119.000	(E)
MIGHTY MAX	109.000	(E)
MORTAL KOMBAT	59.000	(E)
MORTAL KOMBAT 2	135.000	(E)
MR NUTZ	69.000	(E)
MUSCLE BOMBER	telef.	
NBA JAM	89.000	(J)
NBA LIVE 95	129.000	(E)
NBA SHOWDOWN	93.000	(U)
NEW HORIZONS	145.000	(U)
NFL FOOTBALL	119.000	(E)
NHL 95	139.000	(E)
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	129.000	(E)
OPERATION EUROPE	telef.	
PAC ATTACK	99.000	(E)
PAC IN TIME	telef.	
PACMAN 2	125.000	(U)
PAGEMASTER	telef.	
PARODIUS	79.000	(E)
PITFALL	149.000	(E)
PLAYER MANAGER	67.000	(E)
PLOK	57.000	(U)
POCKY & ROCKY 2	179.000	(J)
POP 'N - TWINBEE & WIMBEE ADV.-	74.000	(E)
POP 'N TWINBEE 2	135.000	(E)
POPULOUS II	79.000	(E)
POWER RANGERS	159.000	(E)
POWER SLIDE	telef.	
POWERDRIVE	129.000	(E)
PRINCE OF PERSIA	79.000	(E)
PRO SPORT HOCKEY	137.000	(U)
RAGE IN THE CAGE	telef.	
RANMA 1/2 PART 3	89.000	(J)
RETURN OF THE JEDI	159.000	(E)
RISE OF THE ROBOTS	135.000	(E)
ROBOCOP VS TERMINATOR	139.000	(U)
ROBOTRECK	135.000	(U)
ROCKMAN SOCCER	telef.	
RUN SABER	67.000	(U)
RUNES OF VIRTUE 2	149.000	(U)
SAMURAI SHODOWN	145.000	(U)
SAMURAI SPIRITS	telef.	
SECRET OF MANA	129.000	(E)
SENSIBLE SOCCER 92/93	119.000	(E)
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	89.000	(E)
SHADOW RUN	149.000	(E)
SHAQ-FU	149.000	(E)
SHIEN THE BLADE CHASER	telef.	
SIM CITY	75.000	(E)
SKYBLAZER	119.000	(E)
SOCCER SHOTOUT	145.000	(U)
SONIC BLASTMAN 2	139.000	(E)
SPARKSTER (ROCK KNIGHT ADVENTURE 2)	139.000	(E)
SPEED RACER	119.000	(U)
SPEED WORLD	135.000	(U)
SPIDERMAN & X-MAN	89.000	(E)
SPINDIZZY WORLD	47.000	(U)
SPORTS ILLUSTRATED	telef.	
STAR FLEET	99.000	(E)
STAR TREK NEXT GENERATION	149.000	(U)
STARWING	59.000	(J)
STREET FIGHTER 2	89.000	(E)
STREET FIGHTER 2 TURBO	125.000	(E)
STREET RACER	129.000	(E)
STRIKE GUNNER	59.000	(E)
STUNT RACE FX	149.000	(E)
SUNSET RIDERS	79.000	(E)
SUPER ADVENTURE ISLAND 2	129.000	(U)
SUPER ALESTE	89.000	(E)
SUPER BATTLETANK 2	139.000	(E)
SUPER BOMBERMAN	77.000	(E)
SUPER BOMBERMAN 2	129.000	(E)
SUPER CHASE HQ 2	99.000	(J)
SUPER DROP ZONE	telef.	
SUPER FINAL MATCH TENNIS	telef.	
SUPER FIRE PRO WRESTLING	129.000	(J)
SUPER FORMATION SOCCER W.C.94	telef.	
SUPER GOAL 2	127.000	(U)
SUPER MARIO ALL STARS	119.000	(E)
SUPER MARIO KART	119.000	(E)
SUPER MARIO WORLD	59.000	(E)
SUPER METROID	115.000	(E)
SUPER PANG	59.000	(E)
SUPER PC KID	telef.	
SUPER PINBALL	99.000	(E)
SUPER PUNCH OUT	125.000	(U)
SUPER PUYO PUYO	telef.	
SUPER STREET FIGHTER 2	149.000	(E)
SUPER TENNIS	75.000	(E)
SUPER TURRICAN	69.000	(E)
SUPERMAN (THE DEATH AND RETURN)	119.000	(E)
SUZUKA 8 HOURS	127.000	(U)
SYNDICATE	115.000	(E)
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	62.000	(E)
TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY	70.000	(U)
THE 7TH SAGA	143.000	(U)
THE INCREDIBLE HULK	129.000	(E)
THE LION KING	145.000	(E)
TINY TOON SPORTS	129.000	(E)
TOM & JERRY	149.000	(E)
TOP GEAR 2	89.000	(E)
TROY AIKMAN FOOTBALL	149.000	(E)
TURN & BURN	139.000	(E)
TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS	139.000	(E)
ULTIMA : THE FALSE PROPHET	145.000	(U)
VIRTUAL BART	139.000	(E)
VIRTUAL SOCCER	129.000	(E)
VORTEX	149.000	(U)
WILDTRAX	telef.	
WINTER OLYMPICS	115.000	(E)
WOLFENSTEIN 3D	97.000	(U)
WOLVERINE	125.000	(E)
WORLD CUP USA 94	129.000	(E)
WORLD HEROES 2	139.000	(U)
WWF RAW	125.000	(E)
X-CALIBER 2099	129.000	(E)
YOGI BEAR	119.000	(E)
ZELDA 3	93.000	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	135.000	(E)
ZOOL	67.000	(U)

LEGENDA (U): Usa (J): Japan (E): Europe

3DO NEWS

ALONE IN THE DARK	115.000
BURNING SOLDIER	125.000
DOCTOR HAUSER	209.000
DRAGON'S LAIR	119.000
DUNGEON & DRAGONS SLAYER	99.000
ESPN TENNIS	89.000
FIFA INTERNATIONAL SOCCER '95	115.000
FIREBALL PINBALL	179.000
GRIDDERS	125.000
GUARDIAN WAR	125.000
JURASSIC PARK	49.000
LEMMINGS	105.000
MAD DOG MCCREE 2	129.000
MEGARACE	109.000
MICROCOSM	129.000
MONSTER	109.000
NIGHT TRAP	119.000
OCEANS BELOW	129.000
OUT OF THIS WORLD	119.000
PATHAANK	119.000
PEBBLE BEACH GOLF	115.000
ROAD RASH	139.000
SEWER SHARK	119.000
SHADOW	139.000
SHADOW WARS SUCCESSION	129.000
SHOCK WAVE	149.000
SLAYER (SERIE DUNGEON & DRAGONS)	129.000
SPACE SHUTTLE	109.000
STAR CONTROL 2	125.000
STELLAR SEVEN	129.000
THE HORDE	95.000
TOTAL ECLIPSE	125.000
VIRTUAL QUEST	telef.
VR STALKER	125.000
WACKY RACES	199.000
WAY OF THE WARRIORS	129.000
WAYALE GOLF	119.000
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	125.000
WING COMMANDER	105.000

L. 115.400 | L. 125.000 | L. 129.000 | L. 129.000 | L. 125.000 | L. 149.000 | L. 109.000 | L. 125.000

THE TOP GAMES

L. 129.000 | L. 139.000 | L. 159.000 | L. 129.000 | L. 129.000 | L. 159.000 | L. 115.000 | L. 119.000 | L. 159.000 | L. 159.000 | L. 119.000 | L. 139.000 | L. 119.000 | L. 119.000

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 (r.a.)

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

QUEEN SHOP corso Dante, 2 - 10134 TORINO telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

CO

I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

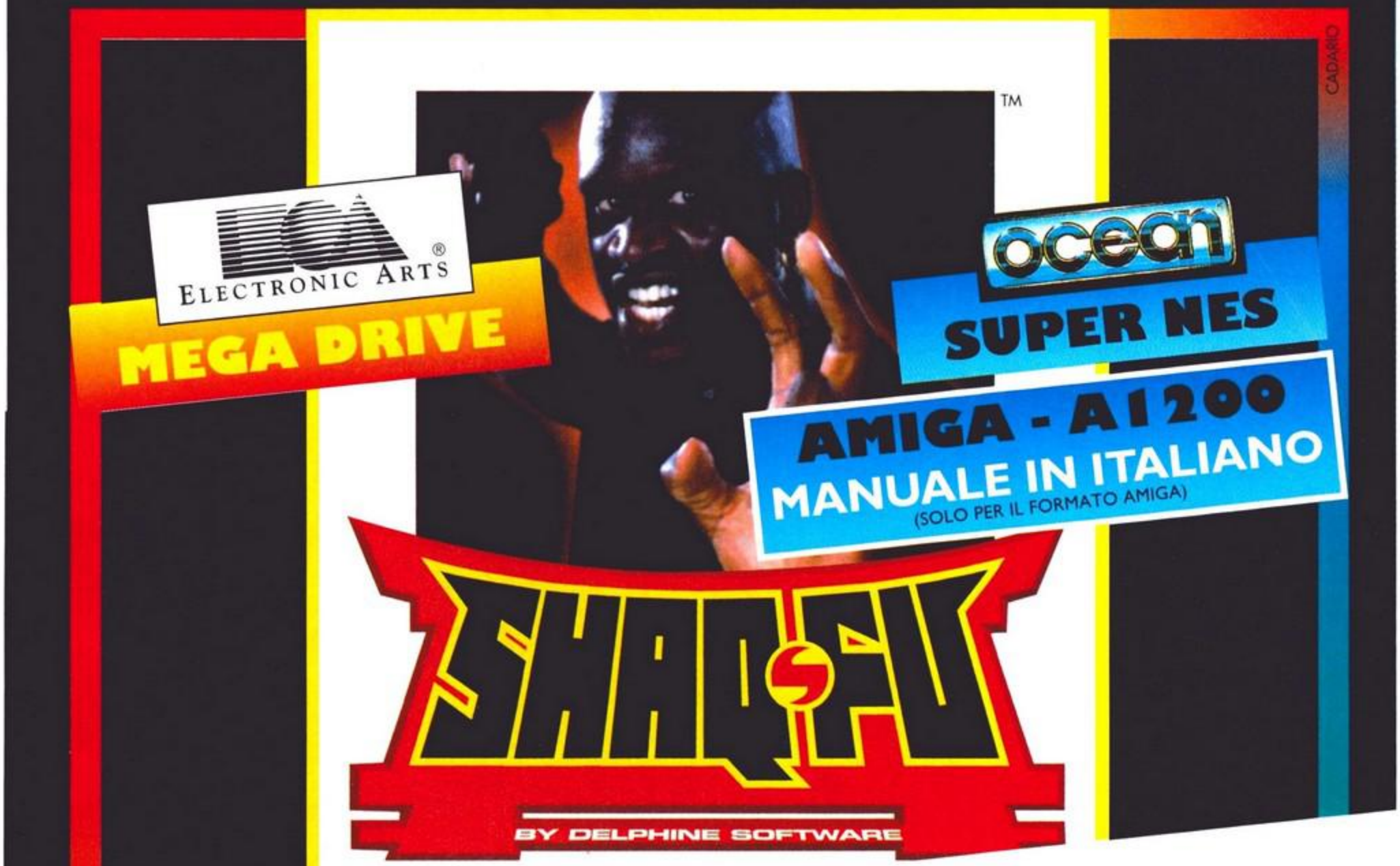
titolo programma	computer	prezzo

- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE — L. 7.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE — L. 13.000
- ☐ SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. — L. 18.000

- ☐ PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ☐ ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.



LA PIU' VELOCE,
LA PIU' FLUIDA ANIMAZIONE MAI VISTA FINO AD OGGI
DIMENTICA TUTTI GLI ALTRI, SHAQ-FU TI ASPETTA!

SHAQUIL O'NEAL TI INVITA ALL'ULTIMA SFIDA CONTRO 11 SUPER-ESPERTI (8 NELLA VERSIONE SNES) DI ARTI MARZIALI CHE TI SORPRENDERANNO CON TECNICHE DI LOTTA INEDITE.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

MADE IN JAPAN

SPECIALE GONE TO JAPAN

Aha, incredibile ma vero, questo mese il Made in Japan lo scrivo io! Ma come, cosa è successo a MA? Boh, non lo so nemmeno io; fatto sta che quando sono tornato dal Giappone non ne voleva sapere di scrivere l'articolo...

un sacco di ricordi e un sacco di succulente notizie per voi.

Alex Rossetto

PS. Ahimè, temo di dovervi dare una cattiva notizia: per problemi di spazio - a quanto pare avevo un sacco di materiale e molto da dire - non sono riuscito a farci stare nello speciale il pezzo sullo Shoshinkai Show. Chiedo venia a tutte le softwarehouse che mi hanno fornito il materiale - lo inserirò in una seconda puntata di questo speciale il mese prossimo.

Già, avete capito bene: un paio di coincidenze (si fa per dire) fortuite hanno fatto sì che mi si presentasse questa occasione, e quindi ho cercato di sfruttarla al meglio, sia per me che per voi. Così, ar-

mato di una valanga di ConsoleMania, un corso di giapponese, tanta buona volontà e una valigia colossale (presa in prestito ai miei genitori - per fortuna aveva le ruote) mi sono involato verso Tokyo. Dove ho incontrato il buon Stefano, il nostro

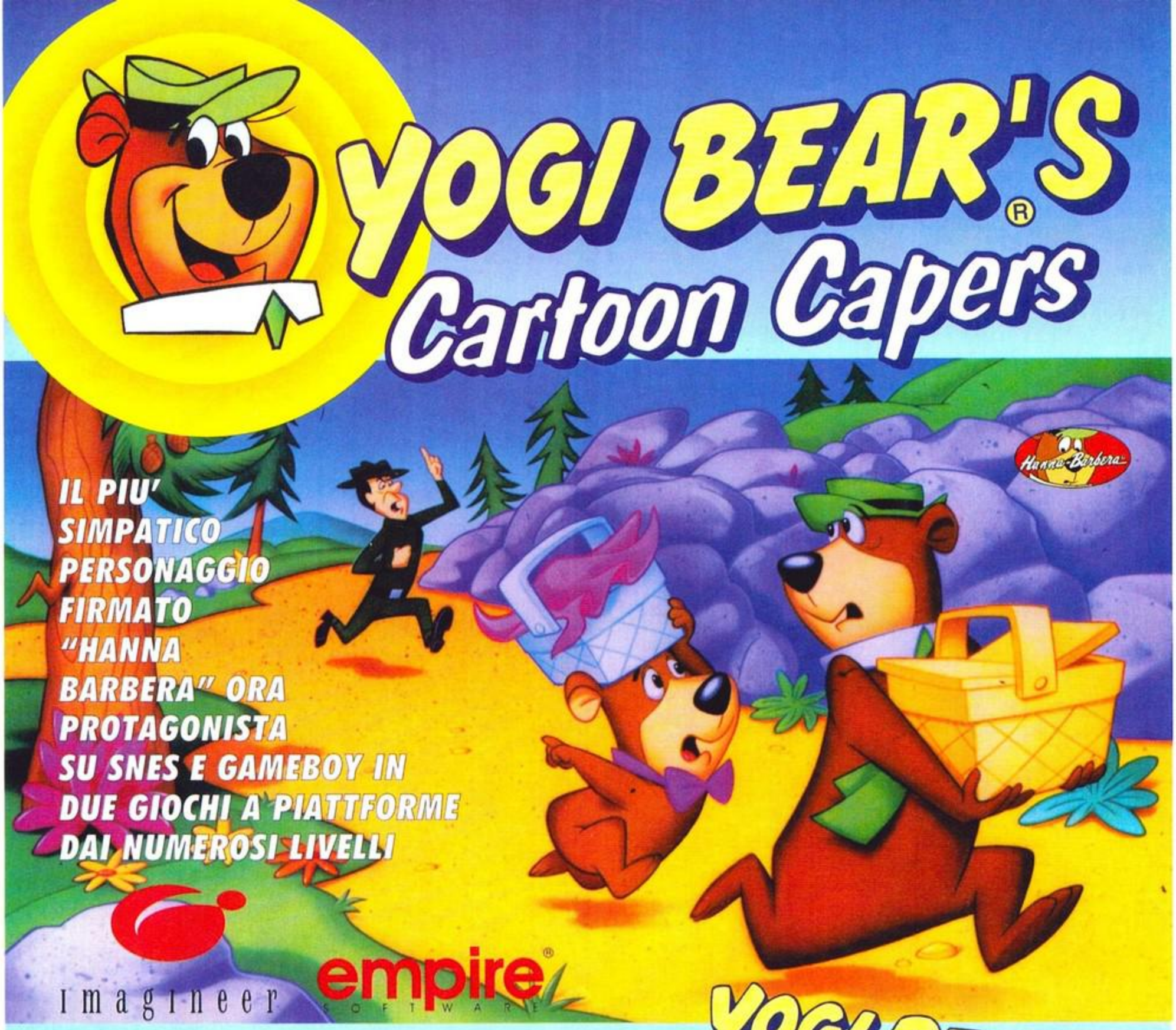
corrispondente dal Giappone, l'omino che fa sì che MA abbia materiale con cui riempire le canoniche otto pagine di Made in Japan, l'erede spirituale di Shintaro (ve lo ricordate il Made in Japan su TGM?), e che vorrei ufficialmente ringraziare per l'aiuto, il supporto, il tempo libero e la pazienza - probabilmente senza di lui sarei finito:

a) avvelenato da un piatto altamente pericoloso, ordinato ignorando con sufficienza i cenni disperati del cameriere giapponese
b) perso nei meandri di Tokyo (18.000.000 di abitanti sono un bel po', credetemi, specialmente quando cercano tutti assieme di occupare la stessa carrozza della metropolitana in cui ti trovi - beh, sono tanti anche quando cercano di occupare la stessa città in cui ti trovi, a dire il vero)
c) naturalizzato giapponese, per il fatto che avevo sposato una signorina del posto
d) in galera, per il fatto che di signorine del posto ne avevo sposate almeno una ventina.
Comunque sia sono tornato, con

VIRTUAL BOY

Una cosa non potevo lasciare stare: allo Shoshinkai Show la Nintendo ha presentato la nuova macchina, il Virtual Boy. Le caratteristiche principali sono una CPU a 32 bit e la grafica tridimensionale a due colori (rosso e nero). E' difficile dare un giudizio: sicuramente tutti si aspettavano qualcosa di più - un visore non basta a fare un gioco tridimensionale, mentre la grafica è rimasta alquanto spartana. Ma tutto ciò che si è visto (un mini platform di Mario e una boxe) era allo stadio di dimostrazione, per cui mi riservo di farvi sapere di più in futuro.

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers



IL PIU' SIMPATICO PERSONAGGIO FIRMATO "HANNA BARBERA" ORA PROTAGONISTA SU SNES E GAMEBOY IN DUE GIOCHI A PIATTFORME DAI NUMEROSI LIVELLI

imagineer

empire® SOFTWARE

YOGI si è svegliato dal suo letargo solo per scoprire che nel bel mezzo del Parco di Jellystone è stato installato un impianto chimico.

La sua missione: informare Ranger Smith del pericolo incombente.

Segui YOGI nelle sue allegre peripezie attraverso il meraviglioso scenario del Parco di Jellystone: dalle cime innevate delle montagne ai centri abitati.

- *Esplora caverne (ci sono anche castori che fanno surf!).*
- *Fai attenzione a procioni, tartarughe, istrici, salmoni saltellanti e puzzole. Ti daranno del filo da torcere.*
- *Ogni livello contiene oltre 200 schermate di azione.*
- *Oltre 300 frames di animazione.*

YOGI BEAR'S® Cartoon Capers

SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

YOGI BEAR'S® Gold Rush GAME BOY

Il malvagio Jake ha rubato il denaro destinato alla manutenzione del Parco di Jellystone.

Soltanto YOGI può ritrovare il denaro e sconfiggere il nemico. Ti senti orso a sufficienza per tuffarti in questa emozionante avventura?

- *32 livelli ricchi di azione.*
- *Stanze segrete, bonus nascosti e oggetti da ritrovare.*
- *Effetti sonori incredibili.*
- *Scrolling parallattico ultrafluido.*
- *6 aree di gioco, ciascuna con nemici singolari e grafica spettacolare.*

L'ORSO YOGI, PIU' IN GAMBA DI QUALSIASI ALTRO PERSONAGGIO ANIMATO, DOPO QUESTO, GLI ALTRI PLATFORM-GAME TI SEMBRERANNO NOIOSI DA MORIRE

Yogi Bear, Boo Boo Bear & Ranger Smith are copyrighted by and trademarks of Hanna-Barbara Productions Inc. All rights reserved.

Distribuito da LEADER Distribuzione S.p.A. - Via Adua, 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) ITALY - Tel: 0332 874111 (10 linee) Fax: 0332 870890

MADE IN JAPAN GONE TO

BANDAI

La Bandai era presente allo Shoshinkai Show, però una visita alla sede centrale era d'obbligo per vedere la loro nuova macchina, il Playdia. Questa è stata, a dire la verità, la prima visita "personalizzata" del viaggio in Giappone, e il Playdia è stata la prima nuova console che ho visto. Devo dire che la prima impressione è stata piuttosto favorevole. Per quanto riguarda i dati tecnici, del resto poco impressionanti se paragonati a quelli dei fratelli maggiori, vi rimando all'apposito box (sempre che mi ricordi di scriverlo).
Questa nuova macchina della Bandai si vuole collocare a metà strada tra le console attuali e i mostri appena usciti della Sega e della Sony (per l'Ultra 64 c'è ancora tempo...); per quanto riguarda un discorso prettamente tecnico, infatti, le caratteristiche non sono tali da permettere a questa console di competere con le altre, d'altro canto nemmeno è indirizzata allo stesso pubblico. Il Playdia infatti è stato pensato e progettato per un'utenza compresa fra i 5 e i 10/12 anni, così come lo sono i giochi che vi si trovano - almeno per ora. Questo non significa che non ci sia alle spalle della console una discreta base tecnologica: la ricerca per la realizzazione del Playdia inizia quattro anni fa e si svolge in collaborazione con la Asahi Kasei, una ditta giapponese produttrice di chip. Il nuovo nato è un chip LSI per la compressione/decompressione dei dati, e rappresenta il cuore del Playdia - così come il chip grafico lo è del Super Nintendo, che ha un CPU a 8 bit e 3.58 Mhz. Anche il Playdia ha infatti una CPU a 8 bit, ma tutto ciò che deve fare è gestire i responsi del joypad a infrarossi e i caricamenti, per cui è solo relativamente importante.
Considerando le capacità della macchina e la sua dipendenza dal CD-ROM sembra naturale che i prodotti in uscita siano appartenenti a categorie quali RPG, quiz, film interattivi e programmi di edutainment. In ogni caso il Playdia è supportato da una ventina di produttori, oltre alla stessa Bandai, e le vendite ottenute durante il primo mese e mezzo di presenza nei negozi ammontano a 20.000 unità, con un totale di 40.000 titoli (il prezzo della console è ufficialmente di 24.800 yes, e ufficiosamente di 20.000 - rispettivamente 396.000 e 320.000 lire - mentre quello dei titoli è fra i 3.800 e i 4.800 - tra le 60 e le 80.000 lire).
Come prima nuova macchina vista in Giappone mi ha fatto un'impressione decisamente favorevole (come del resto ho scritto anche prima - sto decisamente invecchiando), che si è accentuata quando ho visto le animazioni in Full Motion Video, con solo lievi ripetizioni dei frame quando l'immagine era troppo piena. I giochi in uscita in questo periodo sono bene o male ispirati da cartoni animati o personaggi televisivi di cui la Bandai ha i diritti - è così che si costruisce un impero sul merchandising - e si tratta il più delle volte di quiz o cartoni animati interattivi. Direi di partire con SAILOR MOON (o Pretty Soldier), di Naoko Takeuchi (cartone animato che ha, tra l'altro, causato l'ascesa della Bandai fino a farla arrivare al primo posto quale produttore ufficiale di giocattoli per ragazze, con un milione di bambole vendute in un anno. Al primo posto per quanto riguarda i giocattoli per ragazzi c'era già): si tratta di un quiz sulla serie televisiva, intervallato da sequenze animate. Sarà possibile variare l'andamento del gioco scegliendo diversi personaggi (ne sono disponibili altri tre, se non erro, oltre a Sailor Moon), e solo rispondendo alle domande si riuscirà ad avanzare fino all'animazione successiva, in cui si farà un altro passo (acquistando dei poteri magici) verso la sconfitta della cattiva (la tizia coll'abitino e il cilindro a righe nelle foto). Caruccio come idea, peccato però per il testo e il sonoro totalmente in giapponese... L'altro titolo che ho visto era (tah dah) DRAGONBALL Z! Non l'avreste mai detto, eh? In questo caso si tratta di un cartone animato interattivo: in alcuni punti della trama viene chiesto di prendere delle decisioni (che territorio

PLAYSTATION
PS-X

RIDGE RACER	TEL.
GUNDAM	TEL.
THE BATTLE GODS	TEL.
A-TRAIN 4	TEL.
CRIME CRACKERS	TEL
PHILOSOMA	TEL.
V-ZONE	TEL.
TOON TOWN RACER	TEL.
METAL JACKET	TEL.
PARODIUS	TEL.

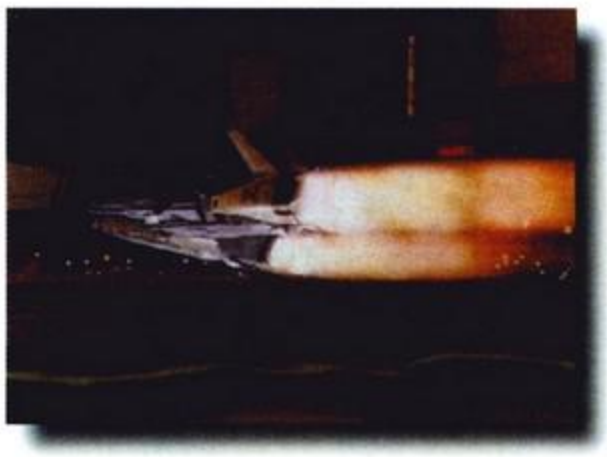
SATURN

VIRTUA FIGHTERS	179.000
CLOCKWORK KNIGHT	129.000
GALE RACER	TEL.
WANCHAI CONNECTION	169.000
TAMA	129.000
MYST	169.000
PANZER DRAGOON	TEL.
RAMPO	TEL.
DEADLUS	TEL.
RAD MOBILE 2	TEL.
VICTORY GOAL	TEL.
DAYTONA RACING USA	TEL.
DREAMHOUSE	TEL.
SHINOBY EX	TEL.
GREATEST 9	TEL.
STARCADE	TEL.
VIRTUAL HANG ON	TEL.
BATTLE MONSTERS	TEL.
MASTERS GOLF	TEL.

PlayStation™

GENESIS 32-X

SURGICAL STRIKE	119.000
SUPER MOTOCROSS	119.000
STAR WARS ARCADE	119.000
STELLAR ASSAULT	119.000
COLLEGE BASKETBALL	139.000
DOOM	139.000
GOLF 36 HOLES	139.000
METAL HEAD	139.000
SUPER SPACE HARRIER	139.000
TEMPO	139.000
VIRTUA RACING DELUXE	139.000
COSMIC CARNAGE	139.000
CORPSE KILLER	119.000
SLAM CITY	119.000
SUPREME WARRIOR	119.000
FAHRENHEIT (CD)	119.000
MIDNIGHT RIDERS (CD)	119.000
SUPER AFTER BURNER	139.000
SHADOW OF ATLANTIS	TEL.
MORTAL KOMBAT 2	TEL.



3DO

3DO

11TH HOUR	TEL.
DEMOLITION MAN	119.000
DRAGON LORE	TEL.
FIFA SOCCER	109.000
GEX	TEL.
REBEL ASSAULT	119.000
NEED FOR SPEED	119.000
ORION OFF ROAD	119.000
POWERSLIDE	109.000
RETURN FIRE	TEL.
ROCK'N' ROLL RACING	TEL.
SAMURAI SHOWDOWN	119.000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	119.000
THEME PARK	109.000

OFFERTISSIME 3DO

ROAD RASH	89.000
MEGARACE	89.000
ALONE IN THE DARK	89.000
SHOCK WAVE	89.000

GLI UNICI SPECIALISTI IN 32/64 BIT

CONSOLES

SEGA SATURN JAP	1.199.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
SEGA GENESIS 32-X + DOOM	459.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
NEC FX	TEL.

OFFERTE

3DO + TOTAL ECLIPSE	859.000
3DO + TOTAL ECLIPSE + ROAD RASH	949.000
3DO+TOTAL ECLIPSE+FIFA SOCCER	949.000
3DO + TOTAL ECLIPSE + ROAD RASH +FIFA SOCCER	1.039.000
SEGA SATURN JAP	1.199.000
SEGA GENESIS 32-X	349.000
SEGA GENESIS 32-X + DOOM	459.000
SONY PLAY STATION PS-X	TEL.
3DO USA NTSC + TOTAL ECLIPSE	889.000

ACCESSORI 3DO

JOYPAD ORIGINALE	85.000
INTERFACCIA JOYSTICK	85.000
LASER GUN	99.000
ADATTATORE PAL	179.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

MET

SPECIALIZZATI IN VENDITA PER CORRISPONDENZA

ORARI:
9.00-12.30
15.00-19.30
(LUNEDI MATTINA CHIUSO)

PER ORDINI O INFORMAZIONI TELEFONARE
TEL. 0382/927810
TEL.0382/927811
FAX.0382/927602

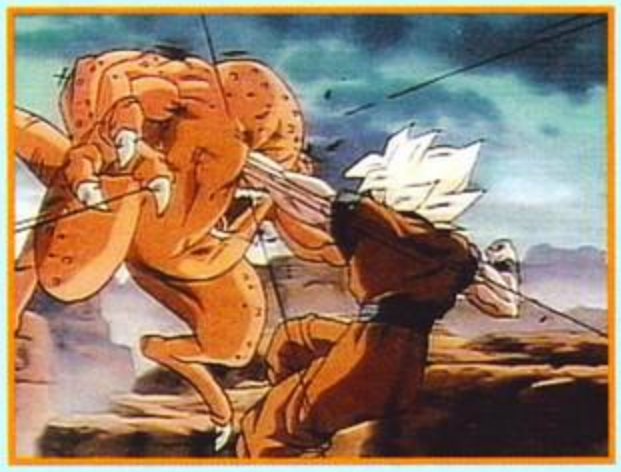
SI EFFETTUANO MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA

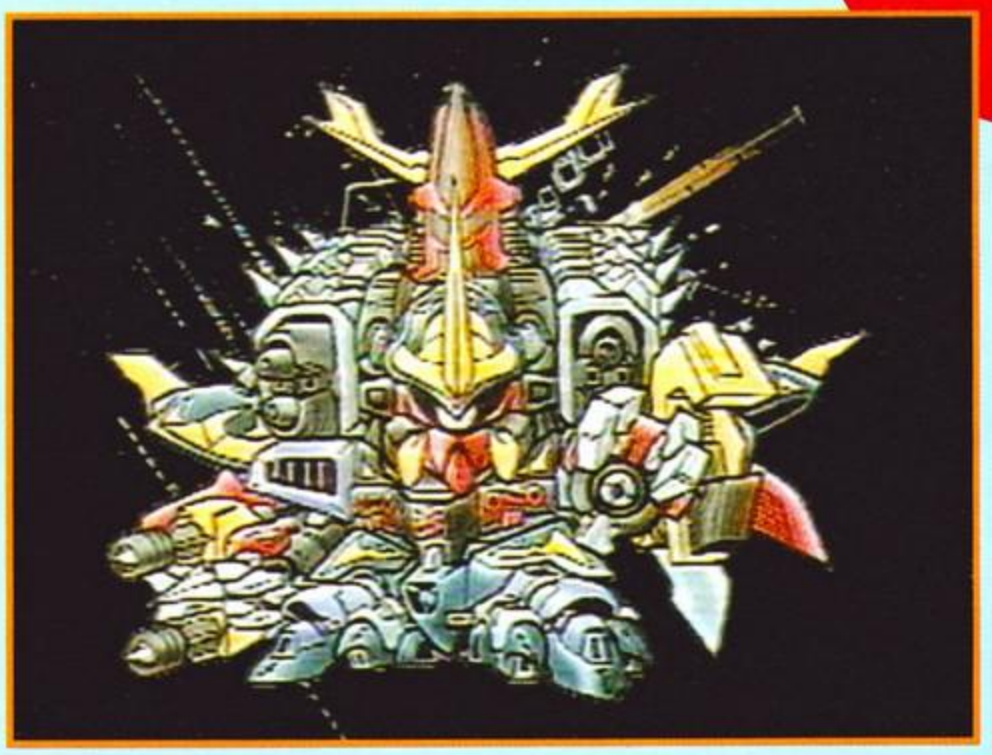
MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIA PITAGORA 9/11
27010 GIUSSAGO (PV) ITALY

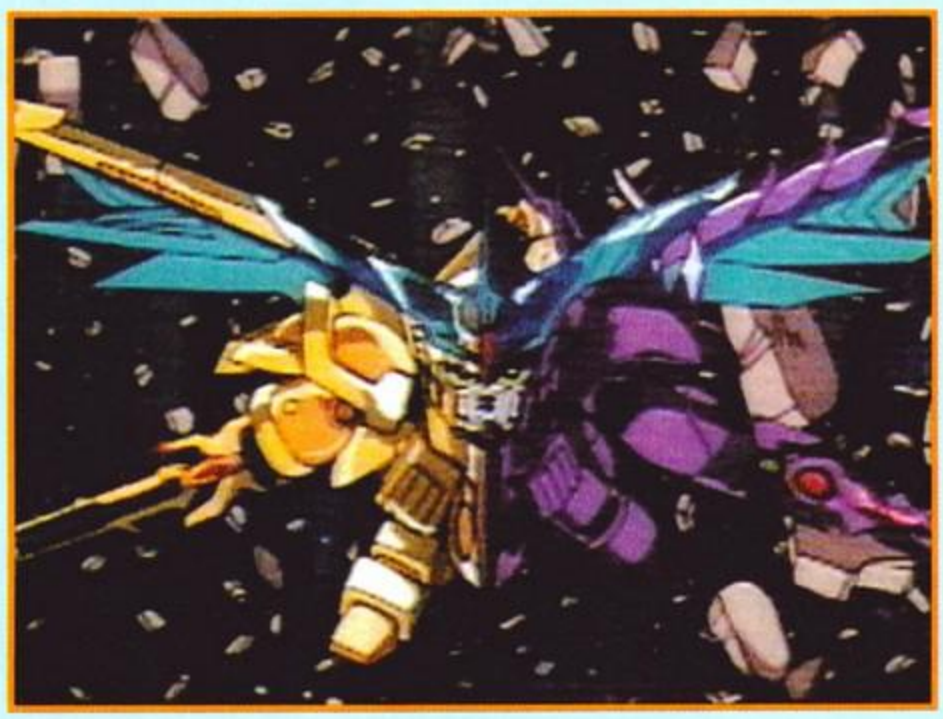
GONE TO MADE IN

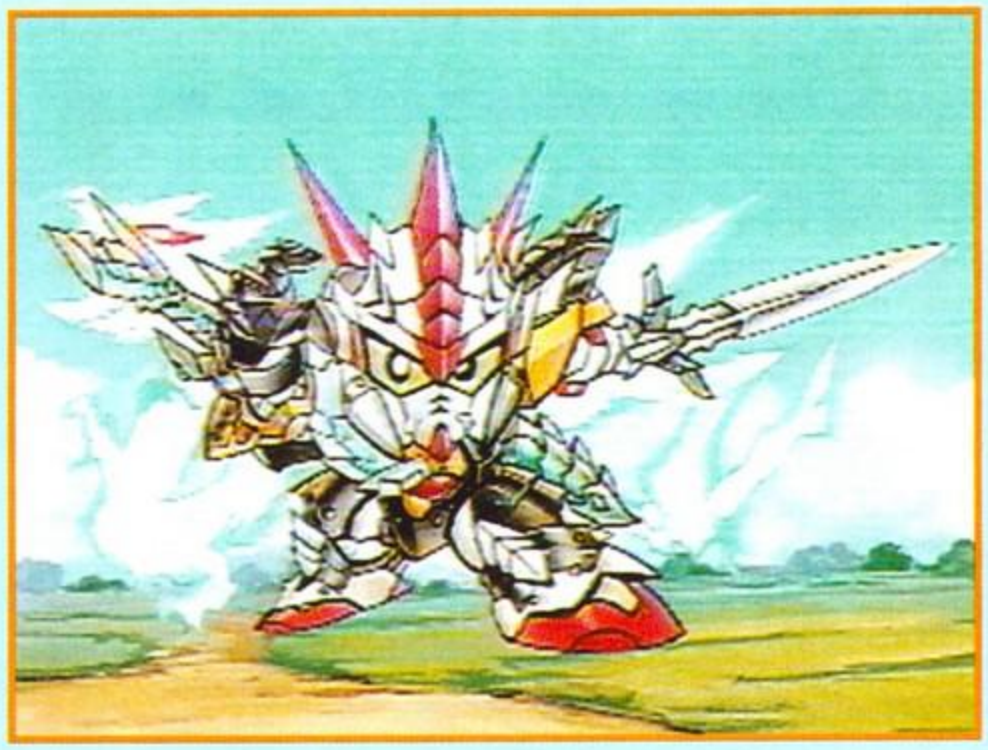


co problema era rappresentato da un rallentamento nelle visualizzazione dei frame quando lo schermo era troppo pieno. Una cosa trascurabile, a mio avviso, considerando la qualità del resto del gioco. Erano presenti tutti i personaggi del cartone animato, dai due protagonisti al maestro (il tizio verde con le orecchie a



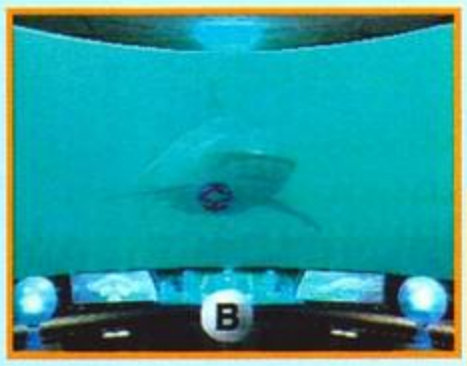
esplorare, per esempio) così come durante i combattimenti a volte viene chiesto se portare pugni o calci (e si ha un brevissimo lasso di tempo per rispondere, altrimenti si viene picchiati). La grafica è decisamente buona, e l'unipunta e la testa fasciata). Altri titoli previsti sono uno che ha per protagonista un SD GUNDAM, o meglio tutta una serie di questi simpatici Super Deformed. Purtroppo non siamo riusciti a vederlo, per cui non so dirvi che tipo





JAPAN

di gioco sia, ma dalle foto sembra piuttosto carino. Idem dicasi per il famoso - per i cultori delle serie giapponesi demenziali - ULTRA-MAN, con tanto di mostroni di



gomma che appaiono sullo schermo. Anche in questo caso si tratta di un film interattivo, nel quale vi troverete a prendere delle decisioni che influenzeranno lo svolgersi della storia.
Passando quindi ad argomenti un pochino più seri, parlerei di un paio di titoli di edutainment (neologismo creato dall'unione di education - educazione - ed entertainment - divertimento -). Ce ne sono giusto un paio che abbiamo visionato: uno è una specie di enciclopedia della vita marina. Le informazioni si possono appren-

dere o attraverso una visita guidata, oppure si possono ricercare usando come chiave il nome comune del pesce in questione (Mario, Giuseppe - no, sto scherzando. però vi lascio immaginare quanto io sia stato in grado di utilizzare quest'opzione... I nomi erano tutti in giapponese). Un altro, con protagonista un gattino famoso nei videogiochi (odio mostrare così i segni della mia senilità avanzata, ma proprio non riesco a ricordarne il nome...) è un corso d'inglese per bambini, quindi piuttosto semplice, con tanto di parlato digitalizzato. L'ultimo titolo della serie è un quiz, di nome QUESTION & ANSWER, che ha per tema i dinosauri.
Penso che anche per quanto riguarda Bandai e Playdia sia tutto, vorrei ringraziare la Bandai per la collaborazione, e in particolare la signorina che ci ha sopportato per un'intera mattinata.

LE MISURE DEL PLAYDIA

Le caratteristiche di cui siamo in possesso per questa produzione Bandai non sono molte (e io non sono poi molto bravo a leggere il giapponese), ma ve le diamo lo stesso.
La CPU del nuovo nato Bandai è un 8 bit (non conosciamo la velocità di clock) che serve principalmente a gestire il joypad a infrarossi, ma il fulcro della macchina è rappresentato dal chip LSI, utilizzato per compattare e decompattare i dati sul CD-ROM, sul quale arrivano a stare più o meno 60 minuti di filmato - o cartone animato - in Full Motion Video. Per darvi un termine di paragone, sui film CD da utilizzare col CD-I della Philips - compattati col metodo MPEG - ce ne stanno circa 70.
Il drive del Playdia è compatibile con i CD propri della console o con quelli musicali.
Lo standard video è NTSC con True Color, mentre il sonoro è stereofonico. Infine, le misure fisiche sono (in mm): 210 x 80 x 260.

CADARIO

UNA SIMULAZIONE REALE TRA MORTE E SUCCESSO

- TECNOLOGIA 3D SENSAZIONALE REALISMO FISICO
- 9 PISTE MODELLATE SULLA BASE DEGLI ATTUALI PROGETTI E DAI METRAGGI DI NASCAR TV
- GUIDA E VELOCITA' PROGRAMMABILI
- SVGA INCLUSA PER UN LIVELLO DI DETTAGLIO MAI VISTO SU PC
- NUOVA INTELLIGENZA ARTIFICIALE DEGLI AVVERSARI

PC & CD-MPC

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

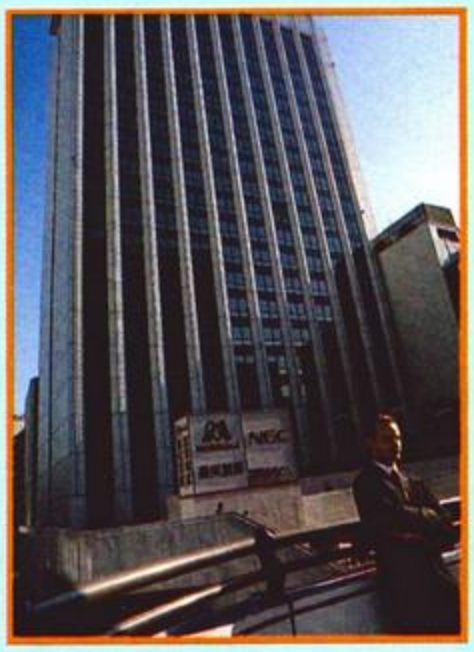
TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

GONE TO

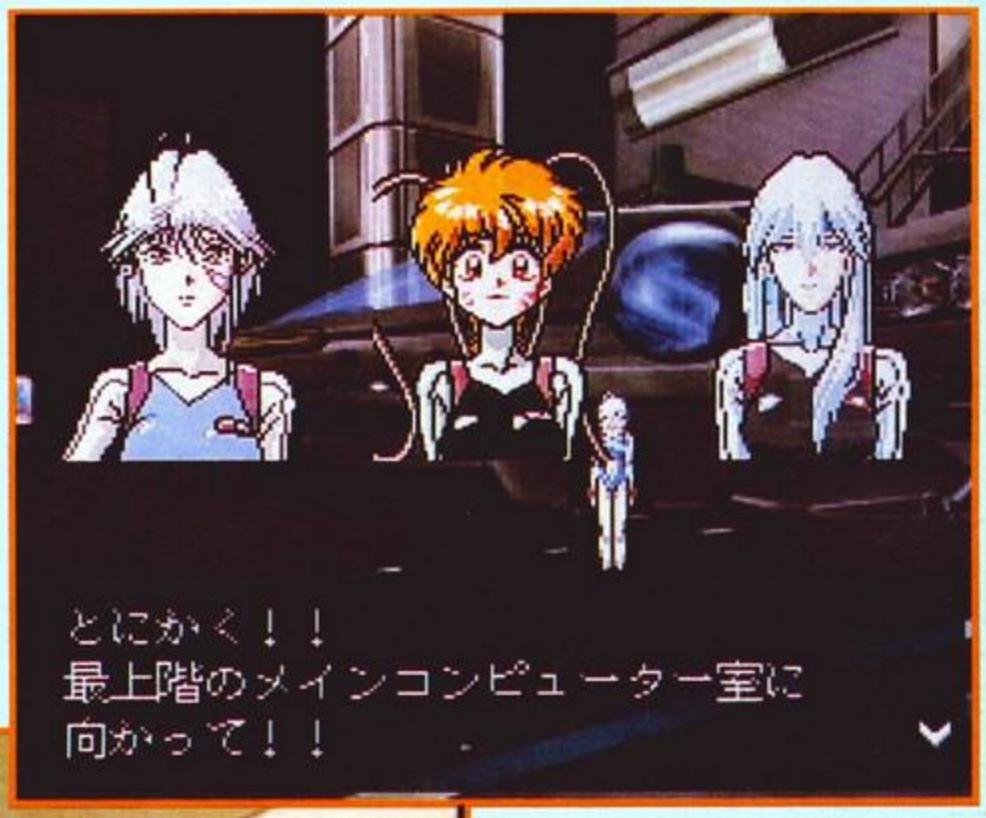
MADE IN JAPAN

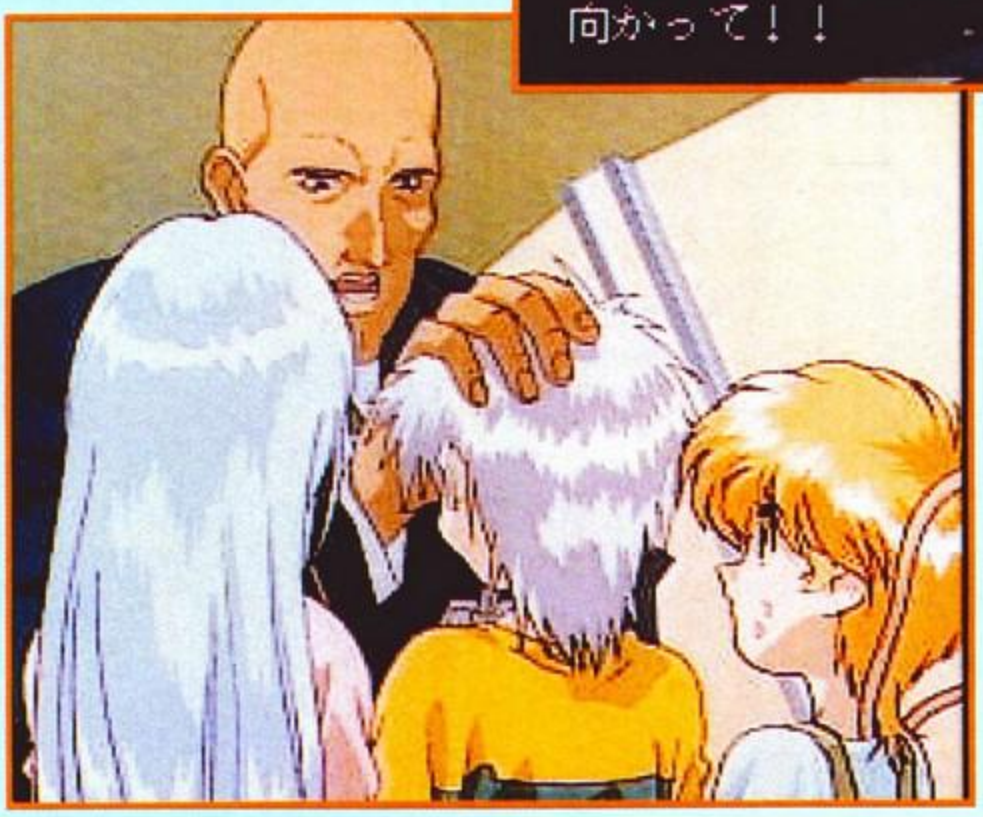
NEC

Ma la NEC è la stessa casa che fa le macchine da cucire?



Ok, come cappello è poco originale e magari anche un po' irriverente, ma mi è venuto così... Seconda visita "personalizzata" del viaggio in Giappone, quella alla NEC si è rivelata ancora più stimolante della precedente. Arrivati al palazzone del gigante giapponese (spero di essermi ricordato di inserire una foto da qualche parte) siamo stati spediti al diciassettesimo piano, nel reparto





ricerca e sviluppo. Lì è stato un po' arduo farci avvicinare da qualcuno (come vi avrò già detto da qualche parte nell'articolo, i Giapponesi sono abbastanza timidi), ma quando ci siamo riusciti abbiamo scoperto di essere attesi: siamo stati scortati in una stanza già attrezzata con (tah dah) un PC-FX (o solo FX per gli amici). Al solito vi rimando al box per i dati tecnici e continuo a descrivervi le mie impressioni. Già il Playdia, nonostante tutti i PC con CD-ROM che abbiamo in redazione, mi aveva lasciato favorevolmente impressionato. Capirete così perché, quando mi sono ritrovato a guardare un cartone animato nel più puro stile giapponese, senza rallentamenti, pixello-

GONE TO MADE IN

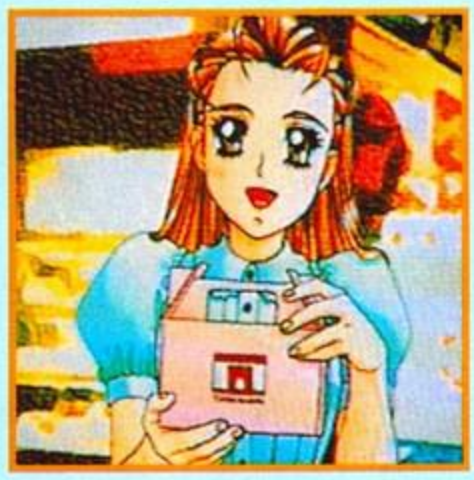
sità o stranezze di sorta e con le voci perfettamente sincronizzate sono rimasto di stucco. Certo, dovevo ancora vedere il gioco in sé, stavo solamente guardando un'introduzione, però... Mi sono così stati mostrati i titoli che sarebbero stati disponibili al lancio ufficiale della macchina, il 9 dicembre 1994: Team Innocent, Battle Heat e un terzo dal nome intraducibile.

TEAM INNOCENT è un RPG grafico di un certo impatto. L'introduzione di cui parlavo all'inizio - in cui si scopre come tre sorelle siano state salvate (o rapite) da un'equipe di scienziati umani e poi, una volta cresciute, siano divenute tre eroine spaziali - è sicuramente d'effetto, e il gioco, pur cambiando nello stile grafico - passa infatti dallo stile manga a quello di una più classica avventura grafica - rimane pur sempre d'impatto. Per quanto riguarda la giocabilità - al di là del fatto che tutto il testo era in giapponese - sembrava a posto, ma ho qualche dubbio sulla presa che potrebbe esercitare su un pubblico italiano.

BATTLE HEAT è stato sicuramente quello che più degli altri mi ha colpito. In un mondo post-atomico che ricorda molto quello di Kenshiro si svolgono delle lotte per la detenzione del potere. Almeno questo è quanto mi è parso di capire dalla splendida introduzione animata - anche per questo gioco - in stile manga. Come potreste aver intuito si tratta di un picchiaduro, ma la cosa più stupefacente è che in questo titolo lo stile da cartone animato si mantiene invariato anche durante l'azione di gioco (cosa molto difficile da ottenere per un picchiaduro). Mi spiego meglio: dopo aver scelto i personaggi, questi appariranno sullo schermo in piedi l'uno di fronte all'altro (o all'altra - non mancano le picchiatrici femminili); le azioni compiute col joypad (combinazioni più o meno difficili comprese, nel più puro stile beat 'em up) avranno l'effetto di visualizzare sullo schermo uno o più spezzoni di cartone animato in cui i due personaggi se le daranno di santa ragione, con risultati più o meno variabili (scariche di energia, parate, colpi andati a segno e via discorrendo). Un paio di accorgimenti grafici rendono abbastanza immediato capire chi stia facendo cosa, e il gioco è piuttosto intuitivo e spettacolare, con maghi che lanciano incantesimi che scuotono la terra e tizi che partono in raffiche da migliaia di pugni al secondo.

Il terzo gioco aveva un nome a) lunghissimo b) difficile da tradurre, ma lo chiameremo con la parte inglese del nome ufficiale: NEO GENERATION; si tratta della storia di una serie di studentesse alle superiori - tutto ciò che il giocatore deve fare è "amministrarle" in modo che riescano a prendere il diploma. Si tratta della seconda puntata del gioco, che a quanto pare è già uscito su PC-Engine. La gestione delle studentesse viene attraverso una serie di scelte che il giocatore deve effettuare per conto delle ragazze: in base ai voti bisognerà far sì che prendano lezioni di matematica, di inglese, che studino meglio. Se i compiti e le interrogazioni vanno bene si possono anche mandare in gita al mare... Come idea è piuttosto strana, non penso che

JAPAN



potrebbe interessare al pubblico italiano, ma anche questo gioco, dal punto di vista tecnico, non aveva nulla da invidiare agli altri due titoli: grafica manga (le ragazze erano veramente carine, sia quando erano rappresentate in modo "normale" che in quello super deformed), parlato sincronizzato con le bocche dei personaggi e via discorrendo.

Altri giochi sono previsti in uscita per il 1995, tra cui una vecchia conoscenza dei videogiocatori che hanno anche un computer - Return to Zork. La maggior parte dei titoli sarà rappresentata da RPG, avventure, simulazioni (beccatevi la foto di quella di golf...) e, in qualche raro caso, da altri beat' em up (come Queen of Queens, un gioco di wrestling femminile).

Qual è la "filosofia" che sta alla base di questa macchina NEC? La differenza fondamentale tra il PC-FX e gli altri giganti Made in Japan è questa: Saturn e PS-X generano le immagini per i giochi, mentre la NEC ha pensato bene di realizzare una macchina che possa attingere all'immenso serbatoio di immagini già esistenti e, grazie alla loro macchina, portarle sullo schermo di casa. Per cui, volendo andare a fare un gioco su Terminator, per esempio, si potranno andare a utilizzare fotogrammi o sequenze animate del film, senza tentare di riprodurre con poligoni e texture mapping ciò che già esiste.

Le previsioni della NEC riguardanti il PC-FX e il resto del mondo non sono fra le più rosee, o comunque fra quelle che ogni nipposofilo che si rispetti si potrebbe augurare: infatti non esistono, almeno per ora, piani di esportazione, e in ogni caso non per Europa. Per motivi tecnici, infatti (lo standard NTSC della macchina) un'eventuale esportazione in un mercato occidentale avrebbe comunque inizio negli Stati Uniti e, solo nel caso di un successo incredibile, successivamente potrebbe essere considerata la modifica PAL, necessaria per l'esportazione europea.

Naturalmente ciò non impedirà ai più accaniti fra voi di acquistare o almeno vedere la console - dopotutto il PC-Engine (col quale il PC-FX non è compatibile) non è mai stato ufficialmente importato in Italia... Per quanto riguarda il discorso economico, il prezzo del PC-FX al lancio era di 49,800 yen (più o meno 800.000 lire), piuttosto caro, specialmente considerando i prezzi delle altre console. C'è da dire che in Giappone di solito poche console o cartucce vengono vendute al prezzo ufficiale, e il costo ufficioso di un PC-FX si aggira indicativamente attorno ai 40.000 yen (640.000 lire).

E questo è tutto per quanto riguarda la nuova macchina della NEC; se dovessero esserci delle novità non mancheremo di tenervi informati. Nel frattempo vorrei ufficialmente ringraziare i signori della NEC per la collaborazione completa ed efficiente che ci è stata accordata.

LE MISURE DEL PC-FX

Processore: 32 bit a 21,5 Mhz V-810 della NEC con architettura RISC.
Memoria: divisa in RAM principale (2 mega) e video (1,25 mega), con un buffer per il CD di 256 K, una backup memory di 32 K e una ROM (contenente il sistema operativo e qualche altra cosuccia, tipo il programma di lettura per i Photo-CD) di 1 mega.
Colori: 16.770.000 su schermo.
Risoluzione grafica: 320x240 (risoluzione tradizionale dell'immagine televisiva).
Numero di "piani" grafici: 9.
Effetti: rotazione, zoom, trasparenza, fade in e out, cambio di priorità.
Numero di frame al secondo: 30 in full color.
Uscite video: S-VHS e A/V.
Tecnica di compressione: JPEG.
Sonoro: stereo, con tecniche ADPCM per la compressione e la digitalizzazione del sonoro.
CD-ROM drive: una testina ad alta velocità.
Formati compatibili: PC-FX, CD musicali, CD-G, e Photo CD.
Misure in millimetri: 132 x 267 x 244.
Peso: 2,9 kg.

PROSSIMAMENTE SULLO SCHERMO
UNO STRAORDINARIO FILM!

La 20th Century Fox
Presenta

the Pagemaster

Nel corso di un´ innocente vista in biblioteca, Richard Tyler si imbatte in un´ incredibile avventura! Unisciti a Richard mentre combatte altraverso tre mondi colmi di ostacoli (comprendenti 13 livelli) e supera una schiera di strani personaggi di finzione.
Per conquistare The Pagemaster le tue abilità di gioco dovranno essere testate al massimo, nell universo dell´ Orrore come in quello della Fantasia e dell´ Avventura.

FOX INTERACTIVE

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super GAME BOY

Virgin

CONTIENE LIVELLI
PIATTAFORMA E MODALITÀ 7

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Gameboy™, and Super Gameboy™, are all trademarks of Nintendo.
The Pagemaster™ and © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation and Turner Pictures Inc., all rights reserved.
Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trade mark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE 167 - 821177

GONE TO MADE IN JAPAN

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

Ah, eccoci giunti a una delle macchine più attese degli ultimi mesi...

Ok, era scontato anche questo, come cappello, però non potevo farne a meno, visto che, assieme al suo diretto avversario, occupa da mesi le pagine delle riviste e i pensieri dei lettori. Si tratta del PS-X - o Playstation - della Sony. Che dire? I dettagli tecnici sono probabilmente al loro posto nell'apposito box, e se volete un po' di effetti speciali dilettatevi con il riquadrino "Tutti i numeri della Playstation".

Ma occupiamoci di cose serie: la terza e penultima visita a una softwarehouse giapponese, questa alla Sony è stata breve ma intensa (breve si fa per dire - due ore e mezza di meeting non sono proprio una passeggiata). La riunione è iniziata subito con un CD dimostrativo in cui erano contenuti tutta una serie di programmi che illustravano e una a una e in maniera chiara ed efficiente le capacità del PS-X - a partire dai 4.000 sprite contemporaneamente su schermo, con tanto di rotazioni, per arrivare ai 4.500.000

GONE TO MADE IN

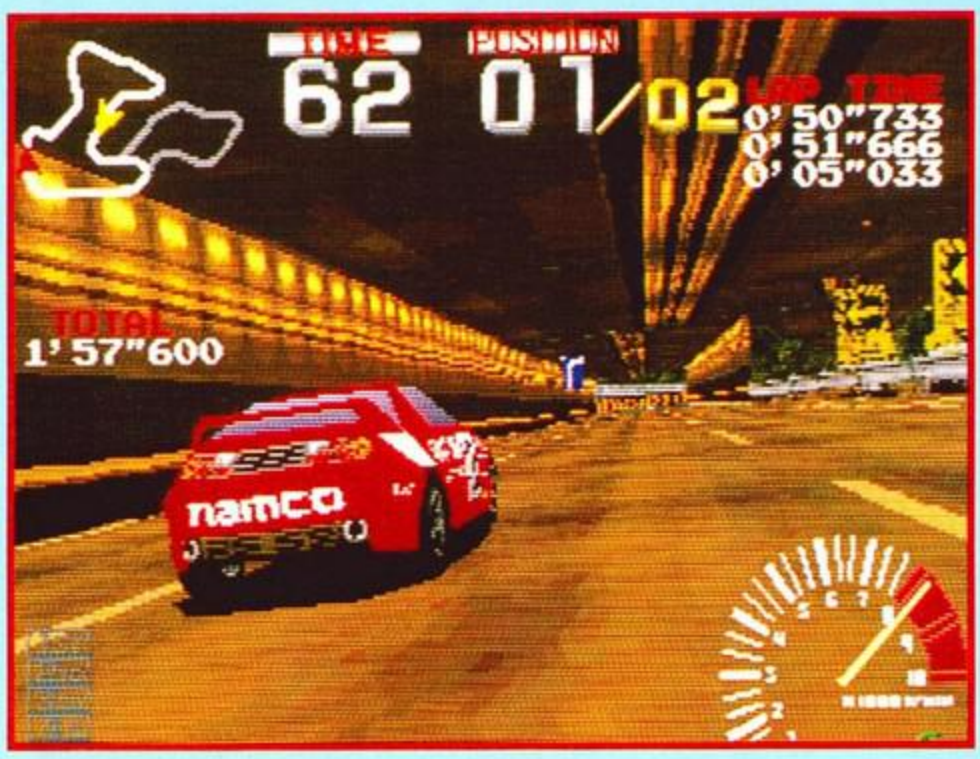
poligoni; questa grande capacità di calcolo, utilizzata poi nei vari giochi, viene ottenuta facendo lavorare la CPU in parallelo con gli altri processori dedicati. Una caratteristica fondamentale della tecnologia impiegata dalla Sony per la Playstation - e che non viene menzionata tra quelle tecniche - è la capacità delle Playstation di utilizzare un tipo di tecnologia chiamata MIME. L'acronimo sta per Multiple In-between MEthod, e si tratta di una particolare tecnica di morphing in 3D, per cui, una volta che vengono fornite alla macchina le caratteristiche principali di quello di cui deve fare il morphing - i punti per cui deve passare il movimento, quelli per cui non può passare e via dicendo - essa sarà in grado, dopo aver ricevuto anche il frame iniziale e quello finale, di calcolare direttamente il resto dell'animazione. La cosa entusiasmante è che tutto ciò avviene durante il gioco e non è precalcolato e successivamente parcheggiato su CD o in memoria, e quello che si vede su schermo è calcolato in tempo reale e non una semplice "riproduzione". Le conseguenze aprono diverse possibilità: pensate per esempio allo spazio risparmiato sul CD, che rimane libero per musiche, scenari, texture e via discorrendo... Tornando ai

joypad della Playstation può comodamente essere sostituito da questo Nejicon della Namco; per finire una curiosità: date un'occhiata a questa foto e ditemi se qualcosa vi colpisce. Il fotografo ha illuminato il tutto male, lasciando in ombra il CD, no? Invece non è affatto così: quelli della Sony, per distinguersi dagli altri, hanno deciso di pubblicare il loro software su CD neri (l'm a soul

pezzi di hardware disponibili, il famoso e - dicono, io non ho avuto affatto problemi - criticatissimo man...).

Ma passiamo ora a qualche titolo, giusto per darvi un'idea di quello che il gioiellino di casa Sony sa fare.

RIDGE RACER - la conversione di uno dei giochi di guida più conosciuti e apprezzati in tutte le sale giochi (spettacolare la versione con tutta la macchina). E' il gioco portante per il lancio della console, ed è riuscito decisamente bene, tanto da riuscire a implementare più di una visuale di gioco (il coin-op ne aveva solo una, se non ero - se mi sbaglio perdonatemi, nonostante la consecutio degli articoli questo è l'ultimo che scrivo di tutta la rivista...). TO-



JAPAN

SHINDEN. Questo titolo merita decisamente un bel po' di spazio, sia per la grafica che per la giocabilità. Io l'ho provato, e non ha nulla da invidiare a Virtua Fighter (anzi, oserei dire che dal punto di vista della grafica gli dà un po' di punti...). In ogni caso i poligoni e le texture si sprecano, e le animazioni sono veramente da sogno. Con questo gioco la Takara è riuscita a catturare tutto lo spirito che ha reso Virtua Fighter così grande. Il titolo significa letteral-

GONE TO MADE IN

mente "La battaglia degli dei combattenti", e sta a Virtua Fighter come Samurai Shodown sta a Street Fighter II. MOTOR

TOON GRAND PRIX è un gioco di guida realizzato dalla stessa Sony. Fa un uso esagerato di capacità della Playstation quali deformazione e rotazione degli sprite e l'aspetto è molto da cartone animato - caruccio e tondeggiante; ricorda Stunt

potrà non impressionare a prima vista, ma se ci fate caso le macchine sfoggiano una pur notevole ombreggiatura gouraud (non c'è invece traccia di texture mapping), che rende i poligoni meno definiti. Nonostante lo stile fumettistico, si è cercato di introdurre un buon realismo nel comportamento della macchina di garantire al giocatore una grossa libertà di movimento; in-

Race FX (o Wild Trax, o FX Trax che dir si voglia) per SNES. Le automobili hanno un comportamento antropomorfizzato, così come i personaggi che le guidano (naturalmente), e piuttosto demenziale. L'aspetto del gioco

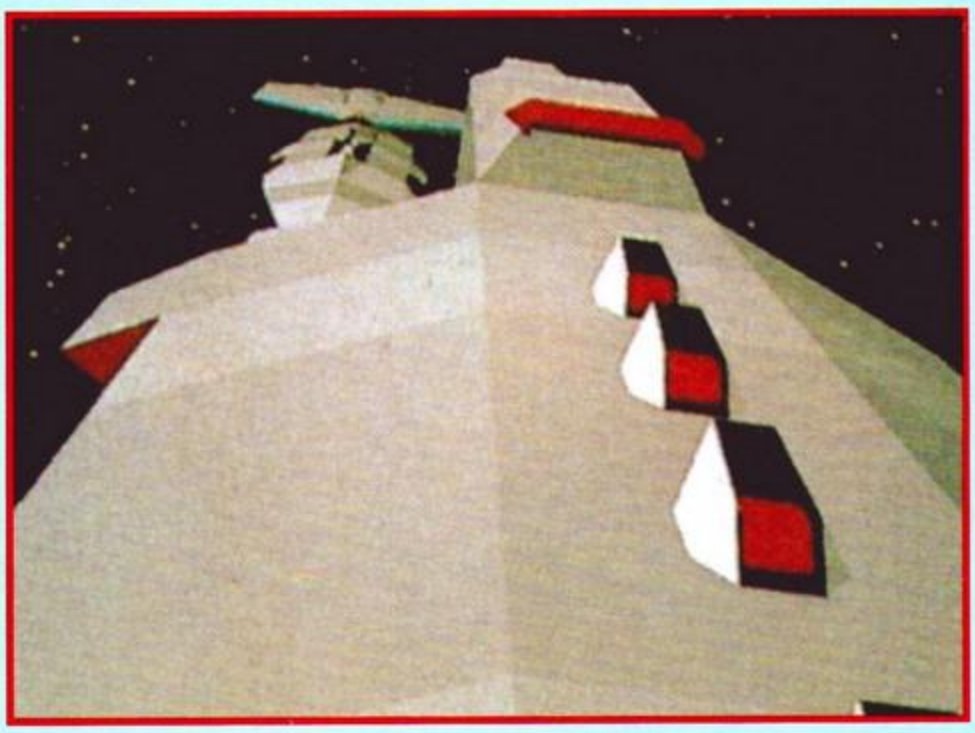
fatti, a parte i numerosi circuiti a disposizione ci si può sbizzarrire facendo un po' di fuoristrada e visitando virtualmente ogni possibile locazione. Da segnalare anche le numerosissime visuali esterne del gioco, peccato

solo che non esista un' opzione per due giocatori. CYBERSLED è la conversione di un coin-op con già un paio d'anni sulle spalle. Si tratta di una lotta fra carri armati futuristici all'interno di un certo numero di arene differenti. C'è una discreta varietà di carri, con le caratteristiche che variano partendo da armatura e via dicendo fino ad arrivare all'armamento - da trovare quello adatto per ogni missione. Il coin op originale si basava ancora sul System 21, una scheda più vecchiotta, e la conversione su PS-X non è stata un problema eccessivo in termini di fedeltà, anzi. Alla Namco si sono permessi anche di aggiungere il texture mapping ai nudi poligoni della versione da bar, ed è anche stata introdotta l'opzione per due giocatori tramite lo split screen (per la serie: ci sentiamo in vena di sprecare velocità) che

sostituisce la possibilità di giocare con due cabinati collegati al bar. Sono anche state aggiunte delle visuali - dalla cabina e esterne - diverse dalla classica visuale da

dietro il carro; insomma, la Namco per il suo secondo gioco su PS-X si è data da fare cercando di rendere il più appetibile possibile un gioco dal concept interessante, ma che forse cominciava a risultare un po' datato graficamente. TEKKEN invece è il picchiaduro poligonale della Namco, il terzo, probabilmente, che si farà vedere su una console casalinga dopo Virtua Fighter e Toshinden. Il gioco è stato progettato prima nella versione da bar su System 11 - la versione coin-op del PS-X, sviluppata congiuntamente da Namco e Sony - e si farà probabilmente vedere entro breve anche sulla Playstation, praticamente identica.
STARBLADE è un altro shoot 'em up della Namco, il più vec-

JAPAN



chiotto tra quelli che verranno convertiti - basato sul System 21, il coin-op vero e proprio - e anch'esso quindi oggetto di diverse modifiche per la sua uscita su PS-X. Il gioco è in effetti poco più di un lasergame: non controllate infatti i movimenti dell'astronave, ma solo quelli di un mirino su schermo con cui dovete distruggere una serie di oggetti che vi si presentano davanti, in maniera del tutto simile a quel Silpheed che fece tanto scalpore a suo tempo su Mega CD. E infatti i fondali e lo scenario, pur molto belli, sono precalcolati e caricati da disco (anche su PS-X sarà così e saranno caricati da CD) e solo i poligoni delle astronavi da distruggere sono calcolati in tempo reale e, nella versione casalinga, saranno drasticamente migliorati nell'aspetto con l'uso di varie texture (ci sono due versioni della stessa foto nel testo; quella con il texture mapping è la foto della versione Playstation). Un'altra vecchia conoscenza è RAIDEN che, uscito nelle sale giochi nel 1990, ha ormai accompagnato ogni console - compreso il Jaguar - ed è in arrivo anche per PS-X. Beh, a dire il vero si tratta del mix tra la conversione e la continuazione di Raiden, ma il concept del gioco è quello: uno shoot 'em up verticale dallo stile un po' classico, ma ottimamente realizzato e sufficientemente devastante tra armi, nemici e bonus. La conversione, effettuata della stessa Seibu che realizzò il coin-op promette di essere as-

MR NUTZ™

UN SUPER SCOIATTOLO PER UN SUPER DIVERTIMENTO!

UNA LOTTA DISPERATA ALL'ULTIMO SANGUE PER SCONFIGGERE LO YETI ED IMPEDIRE UNA NUOVA, ETERNA ERA GLACIALE.

UNICHE ARMI A TUA DISPOSIZIONE: UNA BUONA SCORTA DI NOCI, MOLTO CORAGGIO ED UNA ENORME CODA!

ocean

MEGA DRIVE • GAME BOY

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADAMO

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

GONE MAD MADE IN JAPAN

solutamente identica all'originale. D'accordo per la qualità degli sprite, ma come pensate che siano riusciti a risolvere il problema dello schermo allungato visto che si tratta di uno shoot 'em up verticale? Nel modo più semplice del mondo: girando il monitor e appoggiandolo su un lato! E non sto scherzando. PARODIUS DELUXE PACK. Terminiamo con questo titolo,

visto che siamo in tema di revival. Questo classico della Konami rivive sul PS-X, ma non pare che ci siano incredibili miglioramenti.
Potrei continuare - ho una discreta lista, anche fra i succitati giochi ne ho provati solamente qualcuno -

ma lo spazio e il tempo sono tiranni, per cui chiudo qui con la promessa di tenervi informati su ogni novità. Colgo l'occasione anche per ringraziare i signori responsabili delle PR della Sony del tempo e della collaborazione concessaci.

TUTTI I NUMERI DELLA PLAYSTATION

5: le riviste dedicate alla Playstation in Giappone.
8: numero di titoli disponibili al lancio ufficiale.
23: numero di titoli in uscita prima della fine dell'anno.
240: il numero di softwarehouse giapponesi che la supportano.
500: MIPS - milioni di istruzioni al secondo, la stima della capacità di calcolo dei vari processori del PS-X che lavorano in parallelo (in pratica, un processore solo, per fare tutto quello che fa il PS-X, dovrebbe avere una capacità di calcolo di 500 MIPS).
4.000: numero massimo di sprite gestibili su schermo.
5.800: il prezzo medio del software Playstation (ca. 93.000 lire).
39.800: yen, ovvero quanto costa ufficialmente (636.800 lire circa).

MA COSA C'E' DENTRO IL PS-X?

CPU: R3000 custom, un 32 bit ad architettura RISC con una velocità di clock di 33,8688 Mhz, 4 Kb di cache per le istruzioni e 1 Kb di cache per i dati.
RAM: 16 Mbit di memoria principale, 8 Mbit per la VRAM (memoria video) e 4 Mbit per la memoria audio.
GPU (processore grafico): renderizzazione di 4000 sprite per 1/60 di secondo con possibilità di rotazione, ingrandimento, riduzione e deformazione con tutti gli sprite su schermo.
Full Color: 16.770.000 colori.
Risoluzione grafica: 256 x 224 o 640 x 480
GTE (processore geometrico): velocità di calcolo pari a 4.500.000 di poligoni al secondo (1.500.000 nel caso di flat shading)

Effetti: texture mapping, gouraud shading, fog depth cueing (effetto nebbia).
SPU (processore sonoro): 24 canali, frequenza di campionamento 44.1 Khz, riproduzione di suoni digitalizzati di qualità a 16 bit.
MDEC (processore di decompressione dati): è collegato direttamente al bus della CPU, supporta il formato JPEG. Garantisce 35 minuti di filmato (per CD) con FMV e full color.
Salvataggio dati: cartuccia di backup.
Uscite video: composita, S-VHS, RGB, R/F.
Uscita audio: stereo.
Misure in mm: 270 x 60 x 188
Peso: 1,5 kg.

DISTRIBUTORE 3DO JAPAN - USA

FUTURE GAMES

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA!!!

PUNTO VENDITA:

20131 MILANO - VIALE LOMBARDIA, 25 (a 100 mt. da MM Piola)

☎ 2360120

CAMBIA

il tuo modo di giocare!!!

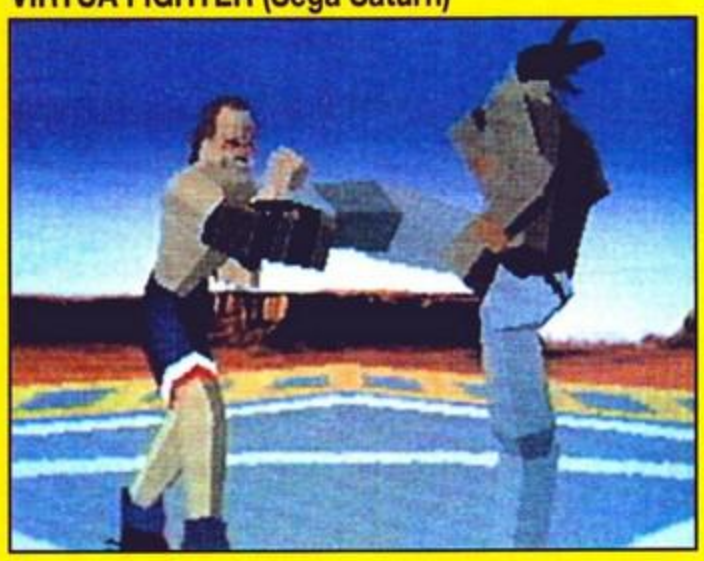
DISPONIBILE DAL 6 DICEMBRE

DISPONIBILE DAL 25 NOVEMBRE

RIDGE RACER II (Sony PSX)

SEGA 32X L. 399.000

VIRTUA FIGHTER (Sega Saturn)



Tutti i marchi e i logotipi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

MADE IN JAPAN

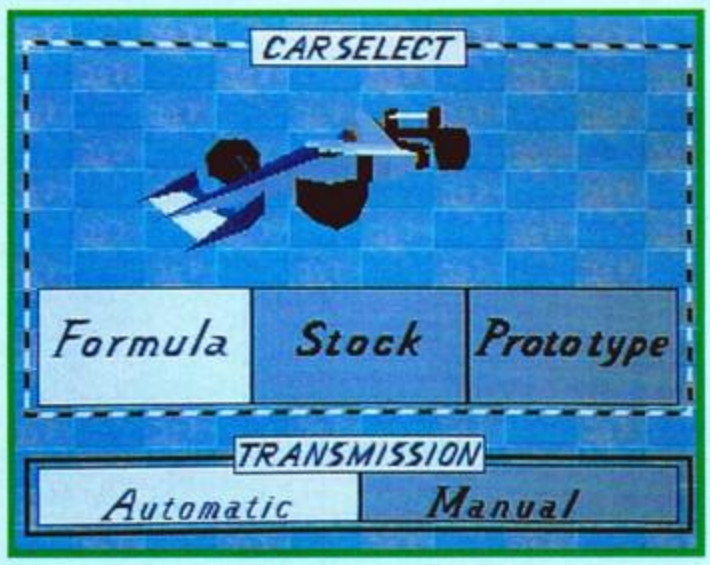
~~GONE TO~~

SEGA

Ed eccoci finalmente giunti all'ultima - e probabilmente la più completa - delle visite "personalizzate".

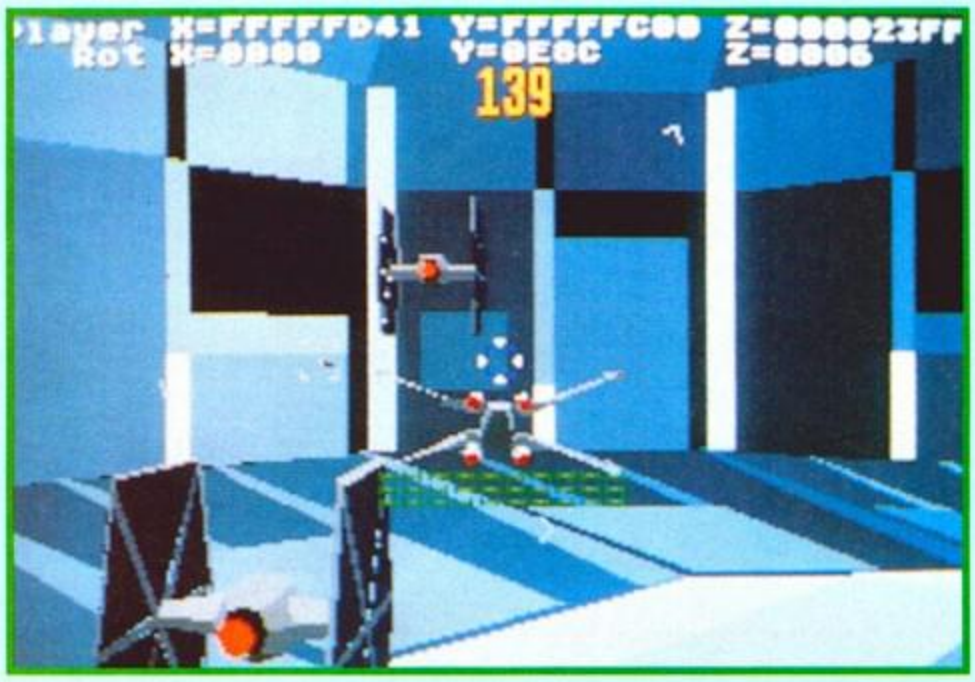
Oh, dopo tutti i servizi fatti e tutte le domande rivolteci finalmente un po' di esperienza di prima mano, e non solo dati tratti da una press release. Di cosa sto parlando? Ma delle due cose alla Sega che vi interessano di più, ovvero il 32X e il Saturn. Ah, vedo già i vostri occhietti che brillano, avidi di sapere... Ma procediamo con ordine.

Direi di partire dal basso (si fa per dire), e cioè dal 32X, di cui già tanto si è parlato. Come sapete dagli altri articoli che abbiamo scritto il 32X, o MD 32 che dir si voglia, è un add on per il Mega Drive. Al suo interno si trova lo stesso tipo di processore (ce ne sono due, a dire il vero) Hitachi a 32 bit con tecnologia RISC che è alla base del Saturn, coadiuvato nel proprio lavoro da un 68000 che si occupa esclusivamente del sonoro e da un nuova versione del VDP (il chip che c'era all'interno di Virtua Racing per MD), in modo da dare la possibilità a tutti gli utenti Mega Drive o Genesis di elevare le prestazioni della propria macchina all'ennesima potenza. I risultati in numeri sono i seguenti: la nuova potenza di calcolo risulta nella capacità di renderizzare qualcosa come 50.000 poligoni al secondo, in quella di utilizzare tecniche di texture mapping (la tecnica con la quale si sovrappone a un poligono un'immagine - per cui se fate un cubo e poi ci appiccicate una texture di legno sembrerà effettivamente fatto di legno, e quindi più reale) e in quella di ruotare e zoomare via hardware. I colori aumentano fino ad arrivare a 32.768, la memoria ha un incremento di 4 Mbit. Il 32X ha inoltre la possibilità di aggiungere un intero "piano" di grafica, oltre a quella visualizzata dal MD e di aggiungere il proprio sonoro stereo digitalizzato a quello del fratellino minore. Come vedete le caratteristiche per dare nuova energia al vostro MD ce le ha. Il prezzo in Giappone è di 16.800 yen (268.000 lire), e in Italia al lancio ufficiale dovrebbe aggirarsi attorno alle 300.000 e qualcosa lire (non me ne vogliate se poi mi sbaglio - non ci sono ancora dati sicuri). I giochi in uscita assieme alla macchina (stiamo parlando di Giappone e USA) entro la fine dell'anno sono cinque (a tre dei quali ho giocato): VIRTUA RACING DELUXE, la versione rivista e corretta del successo in sala giochi (cinque percorsi invece di tre, e la possibilità di scegliere fra tre tipi diffe-



GONE TO MADE IN

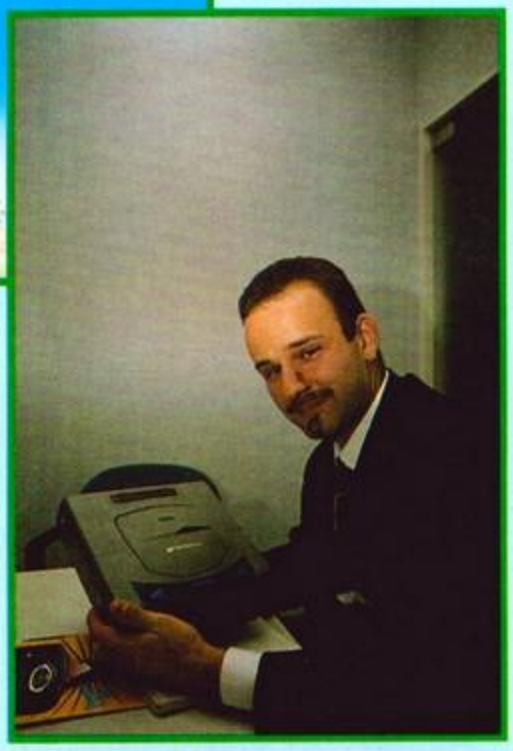
renti di automobili); STAR WARS ARCADE, molto simile al nuovo coin op della stessa Sega - quasi identico. Uno shoot 'em up in soggettiva molto carino, a cui si può giocare addirittura in due, un pilota e un cannoniere; DOOM, il megasuccesso su computer è stato convertito con risultati direi apprezzabili (non sono un buon giudice, io ci ho giocato ben poco: potrebbe



JAPAN

essere uguale o leggermente inferiore, come qualità. Vi conviene aspettare la recensione); SPACE HARRIER, un vecchio coin-op targato Sega

giudicare dalle foto) del coin-op. Altri titoli sono previsti entro questa primavera, ma non disperate, vi terremo informati. Direi a questo punto di passare al fratello maggiore (nonostante sia appena nato): il Saturn.



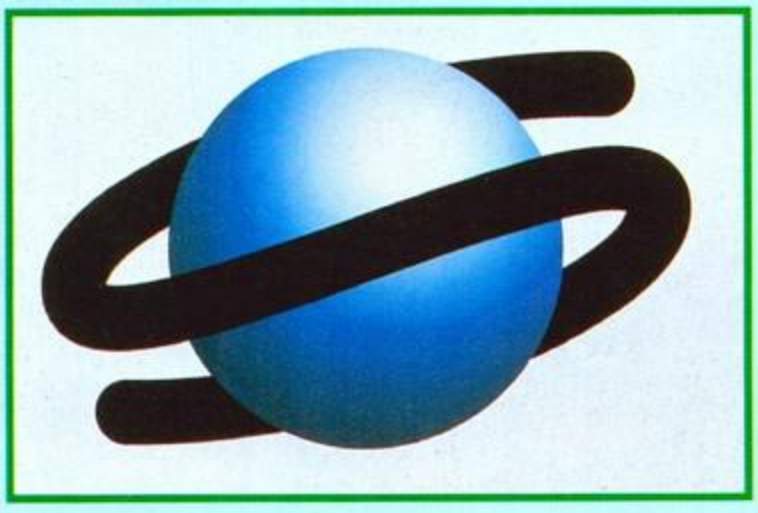
che, al tempo, aveva riscosso un discreto successo. Si tratta fondamentalmente di uno shoot 'em up in soggettiva con un sacco di grafica grossa (date un'occhiata ai classici serpentoni di fine livello, da eliminare pezzo per pezzo). Alla fine della lista troviamo AFTERBURNER COMPLETE. Di questo non so molto, immagino che si tratti della conversione completa (e abbastanza fedele, a

sare che la confezione del Saturn conterrà, oltre alla macchina, un unico joypad. Ma non disperate, infatti c'è già in produzione, sempre dalla Sega, un joystick fatto apposta per giocare a Virtua Fighter, oltre a un mouse e qualche altro utile gadget, del tipo

cartucce di backup RAM, cavi e adattatori vari. Il prezzo ufficiale della console è di 44.800 yen (716.800 lire circa) mentre quello ufficioso, ovvero quello a

Le caratteristiche tecniche vi sono state sciorinate nell'apposito box, e così penso che sarebbe meglio passare un po' ai giochi e a qualche considerazione sulla macchina.
Innanzi tutto direi che è necessario preci-

cui si trova nei negozi, si aggira attorno ai 40.000 (640.000 lire). I giochi vanno dai 5.800 ai 7.800 yen.



GONE TO MADE IN

diverse partite... Poi mi sono ripreso e, con nonchalance, sono riuscito a staccarmi dal joypad. Altro gioco visionato è stato lo splendido CLOCKWORK KNIGHT, un platform totalmente renderizzato. Molto giocabile, con animazioni decisamente realisti-

Direi di cominciare ora con il titolo numero 1: VIRTUA FIGHTER. Ok, il numero di poligoni è inferiore a quello del coin-op - se ci fate caso, per esempio, gli omini nell'arcade hanno le mani con tutte le dita renderizzate a una a una, mentre quelli della versione Saturn hanno sempre il pugno chiuso con le dita che non si vedono, e anche i contorni degli stessi personaggi sono un po' più squadrati e meno tondeggianti. Ma vi assicuro che tutto ciò non si nota assolutamente mentre si gioca, e la giocabilità di Virtua Fighter è rimasta assolutamente invariata: pensate che, mentre eravamo in riunione con la responsabile delle pubbliche relazioni della Sega of Japan, con la scusa di provarlo per bene mi sono lasciato trasportare e ho fatto

JAPAN

che. Uno shoot 'em up in soggettiva è invece PANZER DRAGON, nel quale

si è a cavallo di un enorme dragone e si svolazza allegramente per i cieli e sottoterra (in gallerie...) e si spara a tutto quello che si muove. La grafica è spettacolare e anche la giocabilità, dopo che si è imparato a gestire il personaggio, è buona. Una nota di rilievo va data al fatto che, nonostante il drago continui a volare sempre in una direzione, a voi sarà possibile ruotare la vostra visuale (di 90 gradi alla volta), aumentando così la varietà del gioco e dandovi la possibilità di difendervi le spalle e i fianchi. Un gioco che non ho visto - ma di cui ho le foto e ritengo che dobbiate assolutamente vederle - è GALE RACER. E' un gioco di corse -

piuttosto evidente, mi pare - semi-futuristico, ma penso che dovrete attendere un po' per saperne di più.
Altri titoli previsti entro la fine

dell'anno sono TAMA, MYST, WANCHHAI CONNECTION, NEW YUMENI MYSTERY MANSION, GOTHA e MAHJONG TENJIKU.
Una notizia a mio avviso interessante è che alla Sega hanno deciso di dividere i prodotti per Saturn in quattro mondi differenti:
VIRTUA WORLD: tutti i giochi realizzati utilizzando i poligoni e grafica computerizzata 3D. Vi saranno probabilmente le conversioni degli arcade della serie Virtua, e magari qualcuno seguirà il percorso inverso, ovvero nascerà sul Saturn per poi magari essere convertito.
FANTASY WORLD: RPG, shoot 'em up e platform realizzati con grafica ultraspettacolare.
DRAMATIC WORLD: avventure interattive realizzate con un mix di computer graphics, digitalizzazioni audio a 32 canali e video a sedici milioni di colori.
NEW STANDARD WORLD: riedizioni di giochi esistenti - o nuove puntate di serie (un nuovo Shinobi, per esempio) - fatte usando tutte le capacità grafiche e di manipolazione degli sprite del Saturn.
Mi pare di non aver dimenticato nulla, tranne di dire che l'importazione ufficiale del MD 32X inizierà probabilmente con questo mese, mentre l'arrivo del Saturn in Europa (via importazione ufficiale) dovrebbe iniziare durante il 1995 - ahimè date più precise non ce ne sono, però come sapremo qualcosa ve lo comunicheremo direttamente. Ringrazio quindi caldamente le responsabili delle pubbliche relazioni per il loro tempo e

SATURN

CPU: 2 processori a 32 bit con architettura RISC della Hitachi (SH2)
Coprocessore: Motorola 68000 per la gestione del suono.
RAM: totale della memoria lavoro 36 Mbit (per i computerofili: 4 mega e mezzo)
Numero di colori su schermo: più di 16,7 milioni.
Effetti grafici: flat shading, gouraud shading, texture mapping.
Manipolazione sprite: ingrandimento e riduzione, trasformazione, rotazione.
CD-ROM: drive ad alta velocità.

GONE TO

MADE IN

JOYPOLIS

Un'altra esperienza che ci è stata offerta da Sega of Japan è questa visita guidata attraverso un mondo, quello delle sale arcade, che in Giappone ha una realtà totalmente differente da quella italiana...

Eh, già: qui da noi spesso - quasi sempre nell'opinione di molti genitori e, purtroppo, a volte anche a ragione - le sale giochi sono sinonimo di cattive compagnie, sigarette, gettare via soldi, solitudine. In effetti, se ci fate caso, il ragionamento (da un punto di vista puramente logico - da adulti; io stesso sono stato un assiduo frequentatore di sale giochi e non le rinnego di certo) non è poi tanto sbagliato: vi siete mai accorti quanto si è presi mentre si gioca? E la comunicazione con le altre persone? Probabilmente si riduce a un "Ma stai attento dove vai!" quando qualcuno ci urta, facendoci sbagliare. E poi un sacco di sale giochi si trovano in una stanza in un bar, luogo mira di pregiudizi più o meno fondati. Alla Sega pare siano molto attenti a queste cose (come potrebbero non esserlo? In Giappone la maggior parte delle sale giochi porta il loro marchio...), e hanno affrontato il problema in un modo tanto radicale quanto efficace. Così è nato Joypolis, un Amusement Center per tutti. Le soluzioni eccole qui: i videogiochi portano alla solitudine? Cerchiamo di installare giochi in cui si possa giocare in due o più persone, cercando di stimolare, tramite la concorrenza, la conoscenza di altri videogiocatori. I genitori sono preoccupati per la salute dei loro figli? Dividiamo le zone per fumatori dalle altre, in modo da permettere a chi fuma di farlo senza disturbare o mettere in pericolo la salute degli altri. In più inseriamo dei divertimenti che possano attirare le famiglie (i famosi giochi giapponesi con martelloni di gomma, o diverse attrazioni da Luna Park che in Italia non metteremmo mai in una sala giochi) o le coppie e, infine, delle attrazioni ultratecnologiche e il gioco è fatto: una sala giochi - di più, un mini Luna Park - per tutti. Sono convinto che da noi - purtroppo - una cosa così durerebbe ben poco, più che altro per lo scarso interesse che nutriamo nei confronti di un locale o di una cosa quando non è effettivamente nostra, ma lasciamo perdere questa polemica, e godetevi la gita.

La prima attrazione del tour guidato è stata forse la più eclatante: VR-1 SPACE MISSION. Come potrete forse aver intuito dal VR nel nome, si tratta di una macchina della realtà virtuale. Immaginate una sala d'attesa disseminata di schermi su cui vengono proiettate immagini futuristiche; da lì si passa alla sala della simulazione vera e propria, in cui si trovano tre châssis da sei posti ciascuno montati su dei servomeccanismi idraulici. Dopo un briefing breve ma intenso - ricordava un po' quelli degli ultimi giochi per 3DO, tipo film, per intenderci - si infila il casco, e inizia la missione. E' difficile descrivervi lo stupore provato nel vedere che potevo vedere gli altri giocatori, o meglio i loro equivalenti, mentre si muovevano e si preparavano a ciò che ci aspettava. E poi, durante la missione, la sensazione di movimento era assolutamente realistica (anche perché, in fondo, lo châssis si muoveva effettivamente, ma dubito fortemente che abbia compiuto alcune delle evoluzioni fatte dalla nostra astronave): pensate che a un certo punto della missione c'è stato un problema ai motori, e ci siamo ritrovati a precipitare in verticale verso il basso per poi, quando è tornata l'energia, salvarci in extremis passando addirittura attraverso un edificio, con gli inquilini poligonali che si lanciavano a destra e a manca nel tentativo di non venire investiti. La resa del casco era abbastanza buona - di sicuro c'era la tridimensionalità, però si poteva notare ancora un po' di ritardo nella risposta ai movimenti della testa. E, a missione compiuta, via verso nuove avventure.

La seconda attrazione presentataci - GHOST HUNTERS - era una caccia ai fantasmi: scenario abbastanza sul gotico, breve presentazione, e poi via su vetture che si muovevano su rotaie attraverso un castello infestato. All'interno di questa specie di auto c'erano delle "armi" - alla Ghostbusters, per intenderci - con cui catturare le varie manifestazioni ectoplasmiche che venivano proiettate sul parabrezza.

Passiamo quindi ad ASTRONOMICON: in base ai dati forniti (immagazzinati in una piccola piramide che veniva consegnata all'entrata) e alle risposte fornite durante un filmato veniva compilato un oroscopo personale (o per la coppia, volendo). Questo non siamo riusciti ad apprezzarlo fino

JAPAN

in fondo, dato che era completamente in giapponese.
Oltre a RAIL CHASE: THE RIDE, una canonica corsa su delle mini montagne russe (beh, non poteva essere altrimenti, visto che eravamo all'interno di un edificio), c'era MAD BAZOOKA, una rivisitazione dei classicissimi autoscontri: in una macchinina "corazzata" con un bersaglio posto sul tetto e un bazooka davanti si scorrazza per il campo di gioco, aspirando dal terreno i proiettili (delle palline di gomma) da scaricare sugli avversari. E qui ce la siamo cavata benissimo (da qualche parte devo ancora avere il "certificato di secondo classificato"), uscendo a testa alta tra i dieci equipaggi partecipanti.
Altra attrazione era l'AS-1 della Sega (Amusement Simulator 1 - simulatore di divertimento...): una specie di Espace con posto per otto persone. Il gioco è bene o male una specie di film, e l'unico modo in cui si interagisce è sparando a tutto quello che si muove su schermo. "Non è molto" direte voi, ma anche questo scatolone si muove (date un'occhiata alle foto e capirete come) e l'impressione che si ha - anche se qui non c'è il casco - è molto simile a quella provata col VR-1.
Una cosa singolare era il negozio di Sonic: un intero negozio con gadget di tutti i tipi, a partire dal pupazzetto per arrivare al giubbottone di pelle, passando dalle tazze, dalle macchine fotografiche e dalle cravatte (Made in Italy).
E poi non si lesinano i videogiochi più o meno classici: da quelli tipicamente giapponesi a quelli tipicamente da Luna Park, fino ad arrivare ai nuovissimi Virtua Fighter 2 e Virtua Cop, passando da Virtua Formula (ben otto auto con movimenti idraulici collegate fra loro). Che ci sia qualcosa da imparare?

VIRTUA FIGHTER 2

Ok, ne abbiamo già parlato, abbiamo già pubblicato delle foto, ma in fondo non ci abbiamo mai giocato. Ora sì (beh, io l'ho fatto, e a giudicare dal pubblico di giapponesi non ero poi troppo male, che dite?). E' fantastico con la nuova grafica, veramente spettacolare. Ci sono anche due nuovi personaggi (e se mi ricordo vi pubblico anche la foto del pianale del coin op, così vi studiate le mosse): un vecchietto praticante di Tsu Pai Hisien (lo stile kung fu dell'ubriaco) e un giovanottone che combatte con lo stile della mantide religiosa. E beccatevi le foto.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DRAGON

THE BRUCE LEE STORY

SUPER NINTENDO

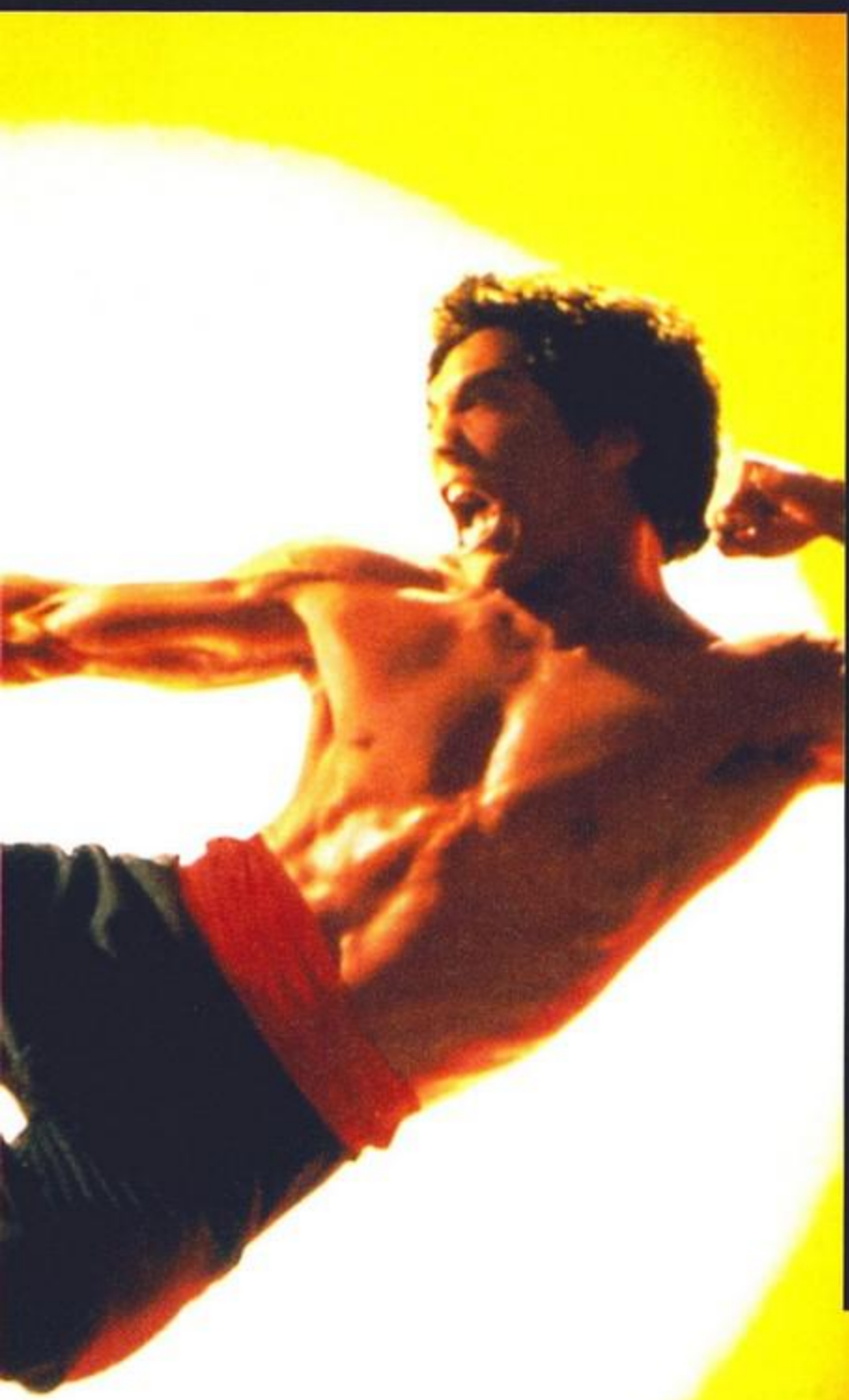
SUPER NES

MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE

GAME GEAR

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890



DIRETTAMENTE DAL FILM UN CAPOLAVORO PER LA TUA CONSOLE!

BRUCE LEE

IL MAESTRO DELLA PERFEZIONE FISICA E MENTALE, E' ENTRATO NELLA LEGGENDA. 36 DIVERSE MOSSE, TRA CUI ALCUNE SEGRETE, 3 STILI DI LOTTA, FANTASTICA COMPRESSIONE DI DATI - CON DRAGON LA LEGGENDA CONTINUA A VIVERE.

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

Virgin INTERACTIVE entertainment

"CONSOLE MANIA"
GIUGNO '94

94%

ASSOLUTAMENTE DA NON PERDERE!

AMERICANICAMENTE

COIN-OP E CONSOLE

La tendenza è ormai definita: coin op e console si stanno avvicinando sempre più, la SNK si era dimostrata profetica già anni addietro con il suo Neo-Geo.
Di recente poi si sono svolti il JAMS e l AMOA, le due manifestazioni principali, giapponese e americana, nel campo dei coin op e Sega e Namco la facevano da padrone. c'erano naturalmente gli ultimi coin-op bastati sulle loro avanzate schede da bar, il Model 2 della Sega e il System 22 della Namco. Assolutamente prevalenti erano i giochi basati su poligoni: c'era il notevolissimo Virtua Fighter 2 (i poligoni ci sono anche se non si vedono, con tutto quel texture), Virtua Cop uno spara e spara alla Lethal Enforcers anche lui rigorosamente a cubi, mentre per la Namco c'era da vedere Ace Driver, l'ultima evoluzione dei vari Ridge Racer e Daytona.

Ma c'era anche dell'hardware nuovo, in particolare le versioni da bar delle nuove console Saturn e PS-X.
Ebbene s", il Titan della Sega - questo era il suo nome quando, mesi addietro, si parlava di questo progetto, adesso si chiama scheda ST-V - potrà contare in questo modo una quantità di giochi direttamente dal Saturn (e viceversa), con delle modifiche minime o utilizzare giochi appositamente sviluppati. I primi esperimenti per portare giochi da un sistema all'altro sono cominciati, cos" come è cominciato lo sviluppo dei primi giochi, Golden Axe: The Duel, che è diventato un picchiaduro alla SF2, e un gioco di boxe: Title Fight 2.

Tekken era invece il risultato della collaborazione tra Namco e Sony e girava sulla versione da bar dell'hardware PS-X, il System 11. E' anche lui un picchiaduro poligonale alla Virtua Fighter che potrebbe diventare un grosso intralcio ai piani della Sega.
Anche la Nintendo comincia, indirettamente, a farsi vedere. Anzi, lo ha già fatto da un paio di mesi con il gioco frutto della sua collaborazione con la Williams, Cruisin' USA, un gioco di corse temibilissimo concorrente dei giochi della Namco e della Sega.
A dire il vero girava voce che l'hardware su cui gira sia abbastanza diverso da quello che la Nintendo utilizzerà per la sua versione casalinga, sul "ritardatario" Ultra 64, ma potremo giudicare solo quando, questo autunno, anche la console della Nintendo si farà vedere. Un altro gioco destinato all'Ultra 64 è Killer Instinct, e già il nome è tutto un programma: si tratta di un picchiaduro per una volta "classico" senza poligoni alla SFII. I personaggi sono comunque renderizzati, il gioco è impressionante e, ad occhio, avrà almeno altrettanti problemi di Mortal Kombat per la violenza su schermo.

ACE DRIVER

E' il nuovo gioco di corse della Namco. Utilizza tecniche di texture mapping tipiche di giochi come Ridge Racer ma ha le macchine di Formula 1, tecniche di gouraud per le ombreggiature soprattutto le visuali esterne di Virtua Racing. Il coin op sarà in circolazione in cabinati da quattro posti, ma c'è anche la possibilità di collegare insieme due cabinati da quattro: in Italia probabilmente non lo vedremo mai, ma vi immaginate otto giocatori in gara contemporaneamente? Un altro successo annunciato al bar, a quando la versione per PS-X?

TEKKEN

E' l'ennesimo picchiaduro poligonale alla Virtua Fighter, che gira sul System 11, la scheda coin op basata sullo stesso hardware del

PS-X diretto concorrente del Titan. Il gioco sarà un concorrente notevole per Virtua Fighter 2: anche se è ben lontano dall'essere completo si conoscono già alcuni dati tecnici come la texture mapping e la gouraud shading dei poligoni. Davvero notevole soprattutto se considerate che, dopo la versione da bar, arriverà ben presto anche su PS-X.

CRUISIN' USA

E' l'avversario dei vari Ridge Racer e Daytona, quella che dovrebbe essere la risposta della

Nintendo a Sega e Sony. Il gioco dovrebbe (almeno in teoria, anche se le voci sono discordanti su questo punto) basarsi sullo stesso hardware che costituirà l'Ultra 64 e dovrebbe, al momento dell'uscita della console Nintendo, uscire anche in versione casalinga. Il duello è sue due fronti, ma un confronto tra giochi come Cruisin' USA e Ridge Racer o Virtua Racing è difficile, specie dal punto di vista tecnico. Il primo utilizza infatti prevalentemente grafica in bitmap per le macchine, e solo parzialmente poligoni in texture. Anche il gioco è abbastanza diverso, si tratta infatti di una corsa attraverso gli Stati Uniti un po' alla Out Run e può contare su una varietà di percorsi rispetto alla ripetitività dei circuiti dei suoi concorrenti.

ZONE HUNTER

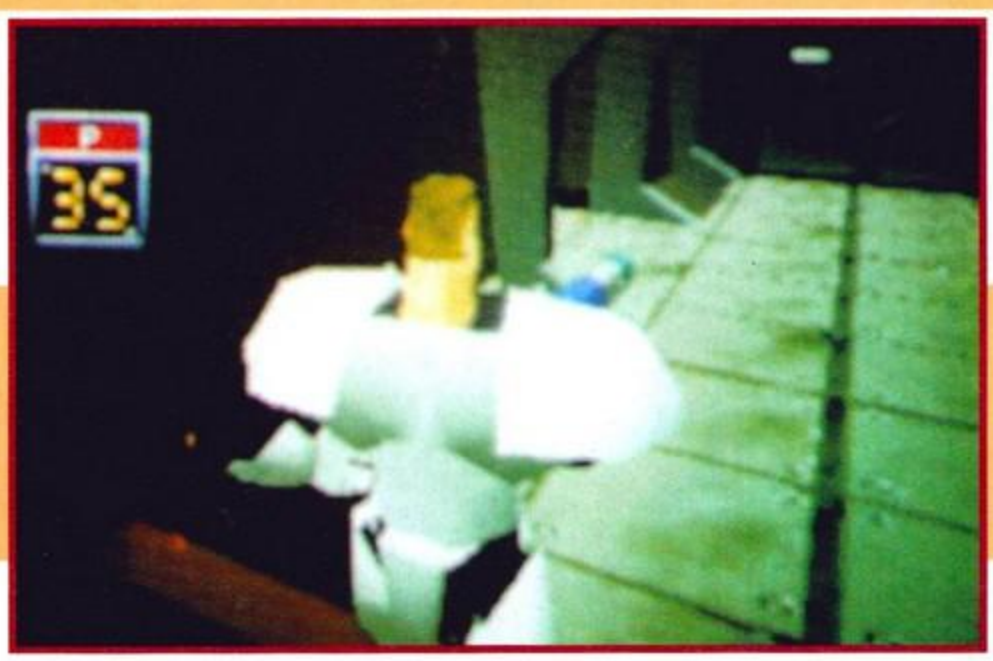
No, non è prevista alcuna conversione per console, ma una veloce citazione per questo gioco poligonale della Taito la dovevo fare: date un'occhiata alle foto e ditemi cosa vi ricordano. Bravi, anche se non ufficiale si tratta di un gioco palesemente ispirato a Space Marine & co. Troppo bello.

POWERED GEAR

Anche per questo coin op della Capcom non è prevista alcuna conversione, ma viste alcune foto non potevo fare a meno di parlarvene: si tratta di un picchiaduro con un sacco di metallo pesante, mech e cannoni per una cattiveria senza precedenti.

RABBIA PRIMITIVA

Ancora la Time Warner alla ribalta, questa volta con la conversione di uno dei picchiaduro che ha fatto maggior scalpore di recente in America, Primal Rage (e non è un picchiaduro alla Virtua Fighter). In questo coin op i lottatori sono sostituiti da creature primordiali: dinosauri esistiti e non, che combattono tra loro con uno stile che definire "animalesco" è ben poco, il titolo rende comunque abbastanza bene l'idea. Il gioco sarà convertito per diversi formati, tra cui il MD32, CD32 (ebbene sì, lo credevate defunto, eh?), il 3DO e l'Ultra 64.



Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Shop

WAR-GAMES

VENDITA VIDEOGAMES: VASTO ASSORTIMENTO
VENDITA CONSOLES E ACCESSORI: GAME BOY - SEGA - SUPER NINTENDO
GIOCHI DI RUOLO, FANTASY, SOCIETA' E MODELLISMO: BOARD GAMES
MINIATURE - CITADEL - GAMES WORKSHOP - MODELLI DI GUERRA IN SCALA
SCONTI SPECIALI PER ENTI PUBBLICI - COMUNITA' - ASSOCIAZIONI

UNICO PUNTO VENDITA A ROMA, VIA AURELIA 558 - TEL. 06/664.111.91

Tutti i marchi e nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari

Console Point

DRB ASSOCIATI - RENDE

"lo specialista del videogame"

PRIMO PUNTO SPECIALIZZATO IN CALABRIA

ed ora Console Point è anche MAIL - SERVICE
vendita per corrispondenza in tutta Italia in 48 ore

Tel. 0984/466667 - Telefax 465487

Via V. Alfieri (Pal. Gemelli) **Commenda di Rende (CS)**

OFFERTE NEO GEO

Nintendo

JUNGLE BOOK
TETRIS II
DREAM MASTER
PROBOTECTOR II
ROBOCOP 3
SHADWN WARRIORS
LOLO 2
STAR WARS
BURAGHI FIGHTERS
ALIEN 3

SEGA Master System

HULK
STREET OF RAGE II
TAZ-MANIA
MORTAL KOMBAT II
JUNGLE BOOK
SENSIBLE SOCCER
ROBOCOP VS TERMINATOR
ALADDIN
TOM E GERRY
THE LION KING

GAME GEAR

MORTAL KOMBAT II
MICROMACHINE
DRAGON
JUNGLE BOOK
ALADDIN
HULK
DONAL DUCK 2
ASTERIX
SONIC 4
SONIC CHAOS

Amiga CD 32 + Joypad + 2 game + Omaggio
L. 499.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II
JUNGLE BOOK
TETRIS II
NBA JAM
SAMURAI SHODWN
SENSIBLE SOCCER
POWER RANGERS
DONKEY KONG
THE LION KING
MEGAMAN V

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG COUNTRY
HARTHWORM JIM
MICROMACHINE
MORTAL KOMBAT II
MADDEN '95
THE LION KING
TOPOLINO MANIA
NBA LIVE '95
SAMURAI SHODWN
DEMON'S CREST

MEGA DRIVE

MORTAL KOMBAT II
SONIC & KNUCKES
POWER DRIVE
LION KING
MICROMACHINE 2
EARTHWORM JIM
FIFA SOCCER '95
POWER RANGERS
NBA LIVE '95
TINY TOONS ADV/ACME

Disponibile inoltre
cartucce per
Atari Lynx • Atari 7800
Atari 2600
e fantissimi nuovi giochi per
Amiga CD 32

- **tutti i tipi di accessori**
- **disponibili tutte le ultime novità PC, Amiga e Console**
- **novità in anteprima dal Giappone e U.S.A.**
- **noleggio cartucce**
- **prezzi imbattibili**

DRB ASSOCIATI

sega CITY

UN'AMMUCCHIATA SUL SATURN

Tra le periferiche annunciate per Saturn, dai classici Mouse al volante per i giochi di guida, c'è un

adattatore per multigiocatore: la notizia è che l'adattatore è per sei giocatori in contemporanea, e collegando insieme due macchine si può arrivare fino a 12 giocatori!

SAMURAI SCIODAUN

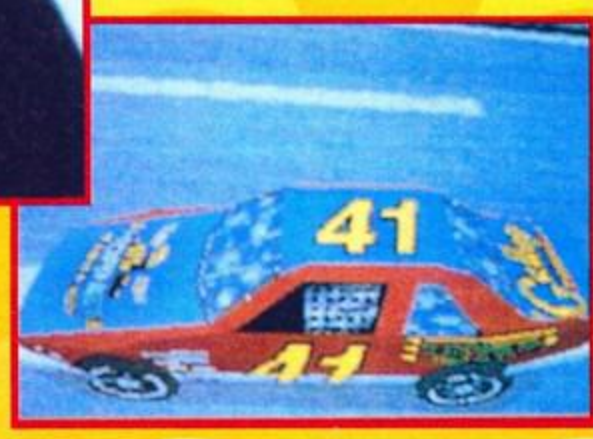
Ormai è uscito in tante versioni che non so più come scriverlo: la conversione di uno dei picchiaduro di maggior successo della SNK per Mega CD potrebbe valere un'occhiata: a quanto si dice dovrebbe essere una delle migliori versioni mai realizzate.

TUTTE LE TARTARUGHE DELLA KONAMI

Ehi, era un po' che non si facevano vive (per fortuna), ma la Konami ha deciso che era giunto il momento di riesumare le Teenage Mutant Ninja Turtles: Per ora non si conoscono dettagli, si sa solo che il titolo uscirà anche per SNES. Altro seguito in uscita per Megadrive e SNES è Animaniacs, il gioco sportivo dei Tiny Toons, mentre solo per Megadrive è in preparazione un altro seguito ancora, quello di International Superstar Soccer. Se date un'occhiata ai progetti in serbo per i nuovi sistemi CD c'è davvero da chiedersi dove sia finita tutta l'originalità della Konami.

ANCORA VIRTUA RACING

Non ha senso, lo so, ma è la Time Warner che ha acquistato dalla Sega i diritti per la conversione di Virtua Racing che ha indando da fare per tagliare il livello di dettaglio e cercare di raggiungere un accettabile numero di frame al secondo nelle animazioni, essenzialmente rendendo meno fine la texture e riducendo gli oggetti a bordo pista.



DAYTONA USA

Il numero scorso abbiamo lodato la conversione di Ridge Racer per PS-X. Adesso è giunto il turno di Daytona. A dire la verità la conversione del coin-op Sega per il Saturn è un pochino più indietro, non si conosce ancora la data d'uscita. Del resto il lavoro non è facile: Daytona girava infatti al bar sul Model 2 della Sega, ai tempi non esisteva ancora l'ST-V, una scheda dalla capacità decisamente superiori a quelle del Saturn. Alla Sega infatti si stanno tenzione di realizzare sul Saturn della Sega. Verrà sicuramente una meraviglia, ma non farebbero meglio a concentrarsi sui giochi dell'ultima generazione tipo Daytona?

ASTROCOMPUTER

ASTROCOMPUTER
HARDWARE & SOFTWARE

✆ 06/78.61.74

Via Veturia, 68 - 00181 Roma

06/78.34.82.25

Vendita per corrispondenza • Distribuzione Capillare in tutta Italia

Spedizione Gratuita per chi acquista 2 giochi (escluse offerte)

Contattateci per Anteprime & Novita'

Vendita all'ingrosso per negozianti

Vendita al dettaglio in sede

Arrivi settimanali da tutto il mondo

PROPOSTE GRAFICHE (06) 783.444.17

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Il Mese dell'Offerta

Consolle

SUPER NES	
+ ALIMENTATORE	
+ CAVO SCART	
+ 2 JOYPAD	
+ MARIO ALL STAR	
+ MARIO WORLD	309.000
SUPER NES	
+ 2 JOYPAD	
+ ALIMENTATORE	
+ CAVO SCART	
+ DONKEY KONG COUNTRY	309.000
GAME GEAR	
+ M. KOMBAT II	229.000
GAME GEAR	
+ LION KING	259.000
GAME BOY	
+ M. KOMBAT II	139.000
3DO	
+ ROAD RUSH (o gioco a scelta)	
+ MEGA RACE (o gioco a scelta)	
+ DEMO	899.000
MEGA DRIVE	
+ M. KOMBAT II	
+ 2 JOYPAD	TELEF.
MEGA DRIVE	
+ S. STREET FIGHTER II	
+ 2 JOYPAD	TELEF.
GAME BOY	
+ MARIO 1	
+ KEN SHIRO	
+ GIOCO A SCELTA	169.000
JAGUAR	639.000
NEO-GEO	450.000
SEGA SATURN	
+ VIRTUA FIGHTER	1.450.000

Giochi

SUPER NES	
POWER DRIVE	109.000
DONKEY KONG COUNTRY	125.000
SUPER PITFALL	119.000
LION KING	129.000
EARTH WORM JIM	129.000
PUNCH OUT	109.000
DEMON CREST	115.000
STREET RACER	109.000
DRAGON	119.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	129.000
FIFA INT . SOCCER	89.000
S. STREET FIGHTER II	125.000
MORTAL KOMBAT II	125.000
SUPER FAMICOM	
FATAL FURY SPECIAL	119.000
SAMURAI SPIRIT	129.000
DRAGON BALL Z III	129.000
KIKI KAY KAY II	119.000
NBA JAM	99.000
MEGA DRIVE	
DRAGON	109.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	109.000
S. STREET FIGHTER II	115.000
MORTAL KOMBAT II	105.000
FIFA SOCCER 95	105.000
GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT II	49.000
GAME BOY	
MORTAL KOMBAT II	45.000
NEO-GEO	
S. SIDEKICK 2	229.000
GHOST PILOT	59.000
NINJA COMMANDO	59.000
BLUE'S JOURNEY	59.000
NINJA COMBAT	59.000
LEAGUE BOWLING	59.000
TOP HUNTER	199.000

MEGA DRIVE	
The Shadow	129.000
The Flinstones: The Movie	129.000
FIFA Int. Soccer	89.000
Virtua Racing	119.000
Fatal Fury II	129.000
Tazmania II	115.000
Double Dragon V	119.000
National Football	109.000
Lion King	119.000
Bonker's	99.000
NFL 95	TELEFONARE
Mickey Mouse	119.000
Lethal Enforcers II	129.000
Power Rangers	119.000
Bubsy II	119.000
Dynamite Heddy	119.000
E/A Tennis	119.000
MEGA DRIVE 32 X	
College Basketball	129.000
Cyber Drawl	129.000
Doom	129.000
Fahrenheit	129.000
Golf Magazine	129.000
Stars Wars	129.000
S. Motocross	129.000
Tempo	129.000
Virtua Racing	129.000
SUPER FAMICOM	
Fatal Fury II	99.000
Hokuto No Ken 7	99.000
Muscle Bomber	99.000
SUPER NES	
Super Game Boy	119.000
Stunt Race FX	129.000
Knights of Round Table	129.000
Tetris 2	99.000
Lord of Rings	129.000
Brain Lord	129.000
Fighter History	129.000
Mario's Fun W/Numbers	119.000
The Simpsons: Virtual Bart	139.000
Mario's Fun W/Letters	125.000
Aerobiz Supersonic	139.000
Great Circus Mistery	139.000
Bonk's	129.000
NFL 95	TELEFONARE
Clayfighter II	129.000
Dragon Tales	99.000
GP1 Part II	TELEFONARE
Jaguar XJ 220	125.000
King Arthur	TELEFONARE
Samurai ShoDown	135.000
Speedy Gonzales	125.000
True Lies	TELEFONARE
Mega Man X II	129.000
Mickey Mouse	129.000
Sengoku	119.000
JAGUAR	
Club Drive	129.000
Doom	129.000
Dragon's Lair	TELEFONARE
Air Cars	119.000
Alien vs. Predator	129.000
Battle zone	129.000
Creature shock	129.000
Demolition man	129.000
Kasumi Ninja	129.000
Kick off 3	129.000
NEO-GEO	
Consolle	450.000
Memory Card	55.000
Joystick Controller	129.000
Neo Geo - CD + 2 Joypad	
+ Art of Fighting	
+ Art of Fighting II	
+ Samurai Spirit	
+ Fatal Fury Special	
+ S. Sidekicks II	
+ Last Resort	1.550.000

3DO	
Control Pad	TELEFONARE
Laser Gun	TELEFONARE
FIFA Int. Soccer	TELEFONARE
Super Street Fighter II	TELEFONARE
Guardian War	99.000
Mad Dog 2	109.000
Shock Wave	129.000
Microcosm	99.000
Road Rush	99.000
Demolition Man	119.000
Dragon Tales	119.000
11th Hour	119.000
Mega Race	119.000
PGA Tour Golf	119.000
Lost Files of Sherlock Holmes	119.000
Kingdom: The Far Reaches	119.000
AD & D Slayer	119.000
Off-World Interceptor	129.000
Shadow: War of Succession	119.000
Space Pirates	119.000
Ned for Speed	119.000
Clayfighter II	109.000
Basketball	TELEFONARE
Dead Hunt	119.000
Dragons Lair II	TELEFONARE
Family Feud	TELEFONARE
FIFA Soccer 95	119.000
Jam it	TELEFONARE
PGA Tour Golf	TELEFONARE
Samurai Shodown	TELEFONARE
GAME BOY	
World Cup 94	35.000
Ghostbuster II	35.000
North Star Ken	35.000
Goal	35.000
Tiny Toon	35.000
Dr. Franken	35.000
Top Gun II	35.000
Flinstones	35.000
Tetris	35.000
Racing Fighter	35.000
Kick Off	35.000
Looney Tunes	35.000
Tennis	35.000
Mickey's Chase	35.000
Track & Field	35.000
Simpsons II	35.000
Battle Toads	35.000
Addams Family	35.000
Batman II	35.000
Side Pocket	35.000
Sons Basket	35.000
Ferrari	35.000
Football Int.	35.000
Chase HQ	35.000
GAME GEAR	
NBA Jam	49.000
Jungle Book	49.000
World Cup USA 94	49.000
GP Rider Moto	49.000
Simpsons	45.000
Chakan	45.000
Wimbledon	45.000
Sonic Caos	49.000
Power Rangers	TELEFONARE
NFL 95	TELEFONARE
Fatal Fury Special	69.000
Lion King	TELEFONARE
Samurai ShoDown	TELEFONARE

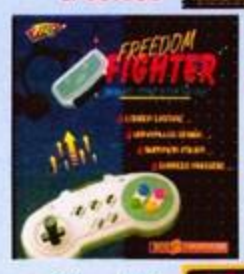
SEGA SATURN
+ VIRTUA FIGHTER
L. 1.450.000

SPECIALE RIVENDITORI

Richiedete il nostro servizio novità. Ogni settimana dall'America news e riproposte a prezzi veramente competitivi. Non esitate a contattarci! Importante: nessuna imposizione sugli ordini!

Le Novita'

SIDEWINDER
(Joystick 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes)
L. 85.000



FREEDOM
2 Joy-pad Infrared.
La coppia
L. 79.000

CD + PLUS
(Adattatore Universale Mega CD)
L. 39.000

ULTRA 2 in 1
(Joy-pad 6 bottoni per Mega Drive e Super Nes)
L. 39.000

NITRO ADAPTOR 2
(Adattatore universale)
L. 39.000

ADATTATORE UNIVERSALE
(per giochi protetti)
L. 39.000

MEGA 32X
L. 349.000

VICTOR MAXX
(casco realtà virtuale compatibile Super Nes & Mega Drive)
L. 280.000

JOYSTICK
(per Mega Drive, Super Nintendo, Amiga CD 32-bit)
L. 49.000

CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE IN SEDE

GARANZIA DEI PRODOTTI - ISTRUZIONI IN ITALIANO SU GRAN PARTE DEI TITOLI SEGA - I PREZZI SONO COMPRESI DI IVA

NINTENDO NEWS

ANCORA PUGNI AL QUADRATO

Ancora picchiaduro alla Virtua Fighter, ma per una volta non avrete bisogno di procurarvi una console dell'ultima generazione. FX Fighters, come avrete intuito dal titolo, è un picchiaduro per SNES con personaggi poligonali appunto. Ci stanno lavorando, e come poteva essere diversamente, anche quelli della Argonaut, gli specialisti del chip FX del SNES: fino ad ora hanno fatto sempre centro.

L'ANGOLO DI GUNDAM

Perché Street Fighter II sì e Gundam no? Dopo tutto i giochi che la Bandai periodicamente sforna sul beniamino della serie TV (e dei suoi innumerevoli cloni) è considerevole, e particolarmente massiccia questo mese: Forse avrete già notato l'ennesimo Super Battle IV per SNES, il solito spara e fuggi di super deformed con, per protagonisti, il solito manipolo di "supereroi" giapponesi, il mitico Gundam (questa volta nelle versione V2 della recente serie televisiva Victory Gundam, se può interessare a qualcuno) e i meno famosi Ultraman, Roa e Rider ZO. Lo schema è sempre lo stesso: shoot 'em up, con abilità speciali per i vari protagonisti e la possibilità di giocare in due, ma alcuni scenari sembrano davvero simpatici, come quello western o la lotta tra robottoni.

Figuratevi poi se non era solo questione di tempo l'uscita del picchiaduro di Gundam. Si chiama G Gundam, uscirà per SNES e naturalmente ci arriva dalla Bandai. Di quale si tratti non saprei proprio dirvi anche perché, da quanto ho capito, il gioco è ambientato dopo qualsiasi serie possibile e immaginabile, dopo le guerre che hanno opposto i Side alla Terra, e per la risoluzione dei contenziosi sono stati introdotti duelli tra Mobile Suit. Da quanto ho visto ci sono dentro un po' tutti i modelli di Gundam (sono dieci in totale), e sembra un picchiaduro bello cattivo: i vari Mobile Suit, per esempio, si danneggiano e si ammaccano con gli scontri; spero ardentemente che almeno questo riesca a interrompere la sfortunata serie di giochi dedicati a Gundam.

Per gli amanti della serie originale invece è una vera chicca Mobile Warrior Gundam (inutile che vi dica chi lo produce e a quale console è destinato, vero?). Ebbene sì, a sedici anni dall'uscita della serie originale

E' in edicola
il nuovo numero di

THE GAMES machine

TUTTE
LE NOVITA'
PER IL MONDO PC
E AMIGA

Bellafante Design Studio - Milano -

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.

SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.

STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

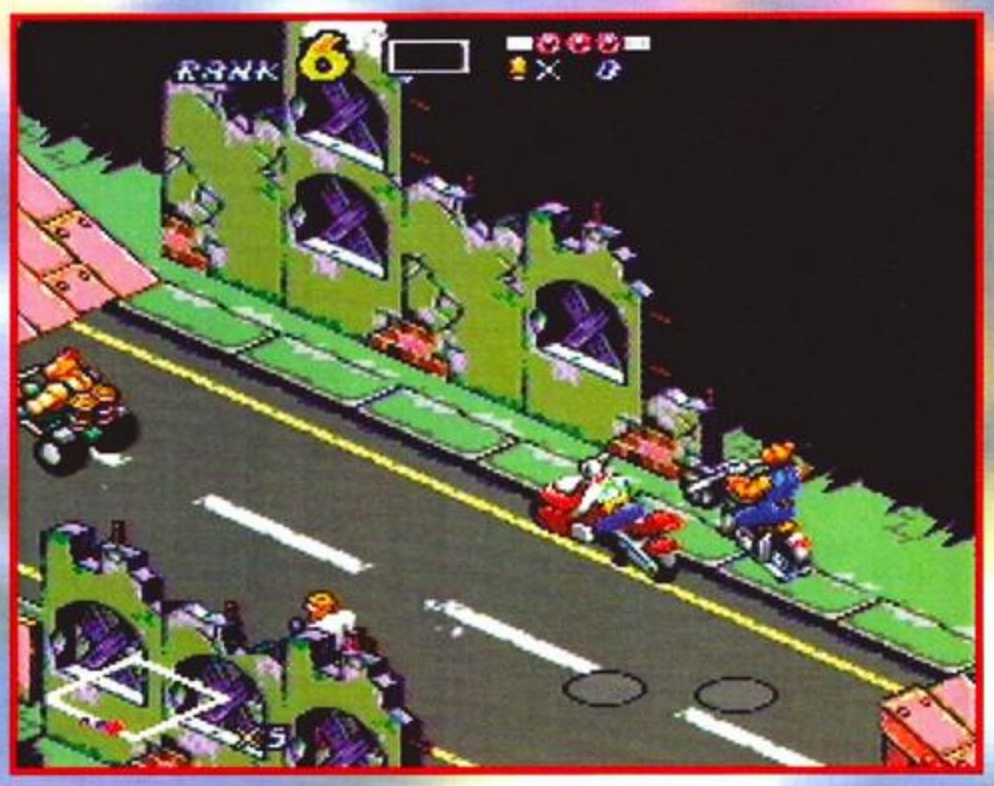
91

BIKER MICE FROM MARS

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Brum, brum... crash, splat, boom... Te l'avevo detto, te l'avevo detto! Sta' zitto! Te l'avevo detto, te l'avevo detto! Sta' zitto!

Tutto cominciò per colpa dell'uomo primitivo, che si mise in testa la malsana idea di inventare la ruota. Da allora ci furono un sacco di invenzioni inutili, come per esempio la ruotina sagomata per fare la pasta in casa, oppure i dischi volanti, oppure ancora la crostatina. A una cosa, però, servì, e cioè per inventare le moto da gaurri, grazie alle quali questi veri e propri eroi metropolitani girovagano per il mondo facendo amicizia e vivendo con il ricavato della vendita di fiori di gelsomino.
Giustamente, allora, alla Konami hanno deciso di fare un gioco ispirato a questo stile di vita; il vostro scopo in questo innocuo giochino sarà quindi di vincere il titolo di campione più zarro dell'universo. A bordo della vostra moto, non dovrete vincere, oh no, sarebbe troppo facile, bensì dovrete evitare che gli altri vincano al posto vostro. Per fare ciò, potrete disporre di tutta una serie di simpatiche armi, con le quali devasterete i vostri avversari motorizzati.
A mano a mano che vincerete, la commissione "strade pulite", vi darà del denaro, che potrete usare per comprare nuovi motori per il vostro bolide, armi supplementari, cibo (?) e gomme più belle e coreografiche.
Insomma, in poche parole, voi avrete il compito di ripulire le strade dai teppisti, e quindi di ripulire voi stessi.
Come scenario dei vostri lavori di pulizia, avrete un ambiente decisamente insolito: vi troverete infatti a gareggiare in ghetti pieni d'immondizia, fognazze, luoghi futuristici pieni di acceleratori (mezzi grazie ai quali raggiungerete velocità paurose), lagune cosparse di palme, ecc.
Passando a qualcosa che non c'entra assolutamente col testo sovrastante; a ogni giro che compirete vi verrà assegnato un premio che, a caso, potrà essere in denaro, oppure in dolci con i quali sarete velocissimi per un limitato periodo di tempo; nitro, con la quale sarete velocissimi per un periodo di tempo ancora più limitato; il teschio, grazie al quale procurerete un terremoto pauroso, che andrà tutto a discapito degli avversari, e infine l'orologio, che bloccherà gli altri partecipanti per qualche secondo.
Arrivando al solito commento del gioco, devo dire che è globalmente gran bello, intendiamoci, qualche difettuccio lo possiede, ma per il resto non c'è male.



La giocabilità è a livelli altissimi, adattandosi a ogni stile di guida del giocatore con la presenza di moto estremamente differenti tra loro che, nel complesso, risultano comunque tutte grandiosamente controllabili.
La difficoltà di gioco poi, è perfettamente calibrata per quanto riguarda la progressione nei vari livelli anche grazie ai tre livelli di difficoltà.
Per quanto riguarda la varietà non andiamo affatto male, anche se, obiettivamente, non c'è limite alla varietà di un gioco se non la fantasia del giocatore.
Come se non bastasse, la parte "manageriale" contribuisce ancora di più ad aumentare il punteggio per quanto riguarda quest'aspetto (la giocabilità).

ALEX

Io ho trovato Biker Mice molto divertente. L'idea non è malvagia - in fondo in fondo si potrebbe considerare una rivisitazione di Road Rash, che come tutti saprete mi piace molto - e la realizzazione tecnica è buona. Forse è un po' troppo facile vincere, almeno al livello di difficoltà più basso, ma in fondo ce ne sono tre mica per nulla. Un bel titolo alternativo - potrebbe durare poco ai più bravi corridori.

MA

La cosa che mi ha dato più fastidio di tutto il gioco è stata la pubblicità degli Snickers sparsa dappertutto. Non che non mi piacciano (probabilmente sono l'unico essere in tutto il creato ad apprezzare codesto snack), però se cominciamo a schiaffare gli spot nei videogiochi, dove andremo a finire? Comunque, Biker Mice from Mars mi ha soddisfatto, un bel giochino (scemo) di corsa con dei personaggi parecchio strani e una grafica davvero molto curata. A parte quello, nulla di particolarmente innovativo o originale: semplicemente un gioco divertente, piacevole e curato.

particolare isometria, garantiscono una visuale molto estesa della pista.
La parte sonora è veramente grande, piena di musica rockeggiante, di effetti sonori tra i più demenziali e tanto parlato digitalizzato da poterne incidere un disco.

Fortunatamente, anche la parte grafica fa la sua bella figura; caratterizzata da sprite veramente demenziali (con armi speciali connesse) e livelli che, grazie alla

VF

Interessante, davvero interessante questo Biker Mice: un gioco di corse in cui si può fare un po' di casino, la possibilità di acquistare armi e gadget per potenziare la propria moto, e soprattutto la possibilità di giocare in due contemporaneamente sono proprio ok.
Il problema è che di originale nel gioco non c'è moltissimo, di giochi di corse con macchine potenziabili ce ne sono parecchi in giro, e in particolare c'è un certo Rock 'n' Roll Racing, che batte questo Biker Mice sotto diversi punti, specie dal lato tecnico (i movimenti sono un po' troppo nervosi e nella versione per due giocatori le finestre sono un po' troppo piccole e confusionarie, per esempio). Un buon gioco, comunque, nel caso in cui motivi religiosi vi impediscano di andare ad acquistare Rock 'n' Roll. Una citazione di merito per la moto di Tetsuo (Akira, Katsuhiro Otomo) tra i mezzi da scegliere.

Questo gioco è divertente ed esteticamente valido; un ottimo titolo quindi, che raccomando a chi si è stufato dei soliti giochi di guida in soggettiva.

Raffaele Sogni

SUPER NES

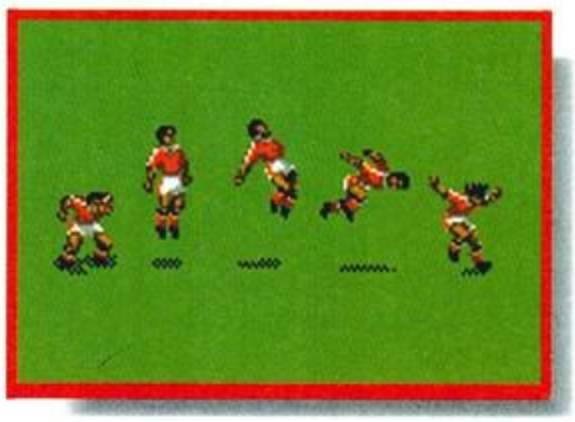
GRAFICA + Sprite più che dementi. + Isometria funzionale.	92
SONORO + bello + demenziale	
GIOCABILITÀ + Divertente fin da subito. + Veicoli molto controllabili.	95
LONGEVITÀ + Tre livelli di difficoltà. - Stage forse un po' poco vari.	94
KONAMI	91

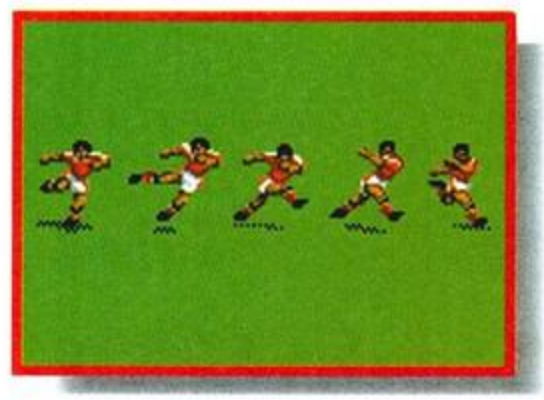
ATTESISSIMO

IL SEGUITO
DEL GIOCO PIU' VENDUTO
DEL 1993!

MANUALE IN ITALIANO

MEGA DRIVE & GAME GEAR





FIFA

FIFA SOCCER '95

EA SPORTS

Otto prestigiose nazionali, fra cui: l'Italia, la Germania e il Brasile. Più di 100 squadre di Club europee, oltre 200 formazioni fra Club e Nazionali, 11 ambitissimi tornei.

Tattiche per i calci di punizione, gioco più rapido, ancora più animazioni, prima fra tutte lo "STOP" della palla.

Miglioramento della realtà di gioco: i giocatori durante l'incontro possono ferirsi, programmazione di tattiche e tecniche di gioco, maggior precisione nei tiri. Salvataggio dei dati grazie alla batteria di Back-Up. Fino a 4 giocatori in simultanea.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

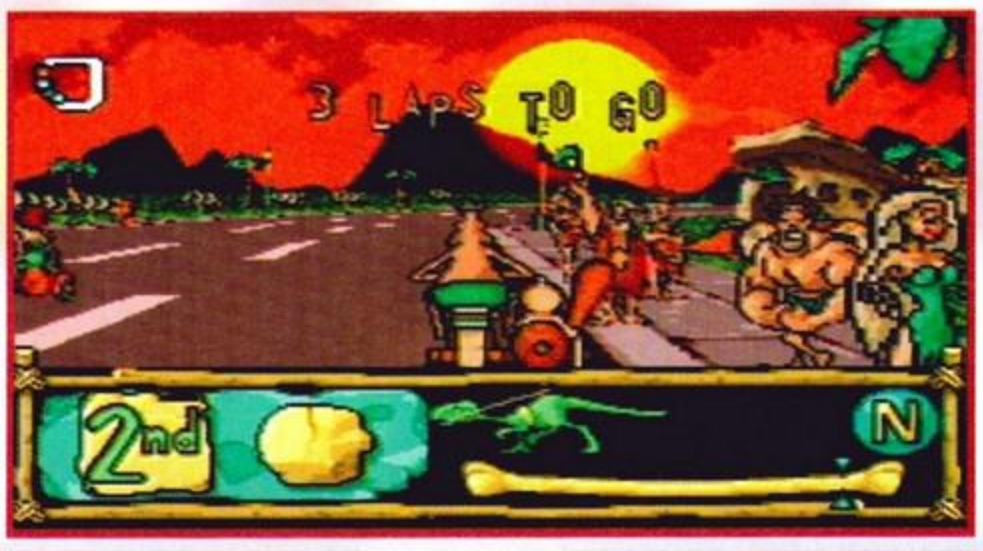
GIOCATORI	1-2
LIVELLI	32
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	4

Ma vieni! Dopo Soulstar e Battlecorps, alla Core Design si sono decisi a utilizzare lo stesso engine mozzafiato per realizzare un gioco di guida ed emulare così giochi dello stesso tipo usciti per SNES.

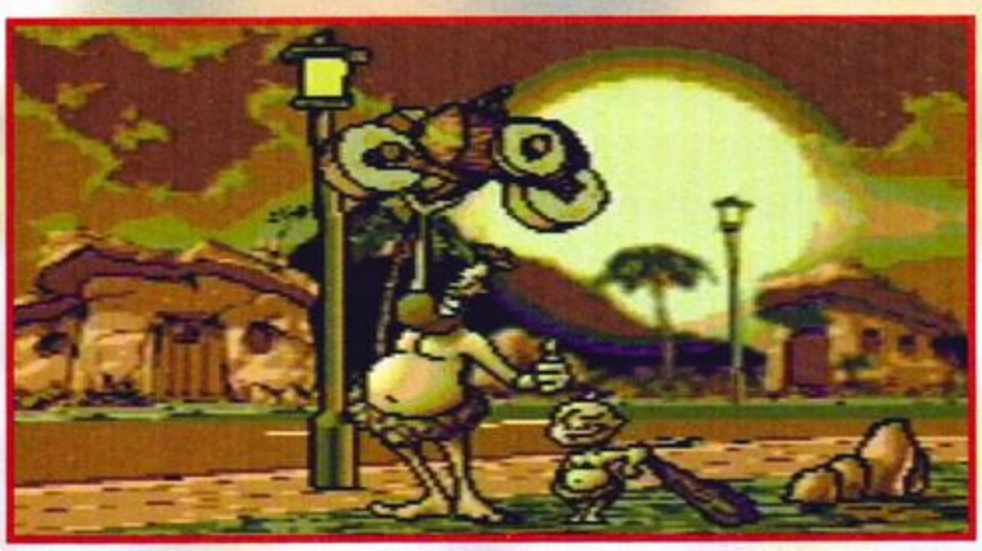
Mi sono sempre chiesto che cosa sarebbe successo se alla Core avessero deciso di effettuare una mossa del genere per detronizzare i giochi di guida in 3D usciti su SNES e finora l'unica cosa di questo genere che si è vista su una console di casa SEGA è stato un discutibile Sonic Qualcosa (non mi ricordo assolutamente il nome: forse Sonic Car, o Kart o qualche cosa del genere.) su Game Gear, ma su MegaDrive nulla e a dire il vero sul 16 Bit il vuoto è destinato a rimanere tale, visto che questo BC Racers è stato programmato per il Mega CD.

L'antefatto di BC Racers è piuttosto anonimo: l'ipermiliardario del paleolitico Millstone Rockafella decide di organizzare una gara di moto (anche se a dire il vero sembrano più dei sidecar che delle moto vere e proprie...) e il premio per il vincitore sarà, udite udite, una splendida Ultimate Boulderdash Bike che, a occhio e croce, sembra un antenato della Ape 50, ovvero un trabiccolo in pietra col motore di una cilindrata pari a 2 dinosauri (ah, ah, che fine umorista! Ma i cavalli esistevano di già nel paleolitico?). Il richiamo di un premio del genere non poteva non attirare una folta schiera di concorrenti e la gara ebbe così inizio... A questo punto vi lascio immaginare quale sarà il vostro ruolo in questo gioco, che vi interessi o meno una fiammante (nel senso che prende facilmente fuoco...) Ultimate Super Iper Turbo Championship Boulderdash I, II, III, IV Bike: esatto, avrete il compito di guidare una delle sei coppie al comando dei sei corrispettivi sidecar. Prima di accedere alla gara vera e propria, bisogna destreggiarsi tra le moltissime opzioni: dal menu principale è infatti possibile scegliere tra Races e Options; la prima opzione permette di scegliere il tipo di gara da disputare, grazie ai quattro livelli di difficoltà (facile, media, difficile, difficilissima). una volta stabilito il livello di sfida si

BC RACERS



IMPORT



VF

Quelli della Core si sono ormai specializzati nel "ruota e zooma" su Mega CD. Visto il successo del loro primo Thunderhawk hanno pensato di continuare la serie con un serie di giochi che sfruttassero, bene o male, lo stesso sistema, e sono così arrivati anche Battlecorps e Soulstar, che in alcune sezioni sfruttavano lo stesso sistema.

Ci si potrebbe aspettare che, con l'esperienza, i giochi della Core migliorino, ma questo BC Racer costituisce purtroppo un'eccezione (mai sentito parlare di differenti programmatori? NdAlex).

Sono d'accordo che un confronto con giochi come Street Racer o Mario Kart (i giochi di corse su kart al momento stanno davvero spopolando) non è del tutto lecito, visto che si tratta di macchine diverse e il SNES è decisamente favorito con il suo Modo 7, ma a parte le lacune tecniche di BC Racer, il difetto, secondo me, sta nel manico. Il gioco non ha elementi di particolare rilievo, tutto quello che si fa è tagliare qualche curva e tirare qualche mazzata a destra e sinistra, punto. In questo modo la monotonia è presto in agguato, tanto più che non c'è nemmeno lo stimolo di qualche bel fondale da vedere: la scelta grafica è nello stile fumettoso tipico dei vari Chuck Rock, ma questa volta è un po' troppo approssimato: è caratteristico, ma proprio come lo stile approssimato di Venom, non mi piace particolarmente.

può modificare qualche parametro del gioco accedendo ala schermata delle opzioni. Queste offrono la possibilità di settare il livello di guida dei nemici (da dei veri e propri incapaci a dei provetti motociclisti), il numero di giri per circuito e alcune modifiche al suono (sound test, presenza o meno di musica ed effetti sonori durante il gioco). Dopo aver fatto tutto questo siete pronti per cominciare a gareggiare. La prima cosa che salta subito all'occhio è la presenza di una visuale in simil soggettiva, in tutto e per tutto simile a quella di Super Mario Kart e Street Racers, con l'unica differenza che la grafica in generale è globalmente più piccola e meno definita. Durante la gara è possibile effettuare una sorta di combattimento, visto che il vostro compagno può pestare i corridori che passano dal suo lato, mentre voi potete farlo dalla vostra parte: inutile dire che questa è una delle azioni più importanti da imparare per rubare terreno ai vostri avversari. A differenza dei due giochi citati in precedenza, in BC Racers esiste un indicatore danni del proprio veicolo, le prestazioni del quale calano proporzionalmente con l'aumentare dei danni (indovinate un po' cosa succede se questo tocca il fondo? Esatto, sarete squalificati...). Inoltre esiste la possibilità di cambiare la visuale: mettendo in pausa e muovendo il pad, troverete la posizione più consona al vostro tipo di guida. Le piste sono articolate in otto batterie, a loro volta suddivise in quattro percorsi ciascuna e il che dovrebbe consentire una discreta longevità, fosse solo per qualche difettuccio. Prima di tutto ho trovato BC Racers piuttosto piatto sia sotto l'aspetto grafico che sotto quello sonoro. Mi spiego meglio. Le routine dei precedenti giochi Core su MCD sembra che siano state del tutto ignorate e se solo avessero contenuto qualcosa di queste, sicuramente le rotazioni e lo scrolling sarebbero risultate più che accettabili. Ma è tutto il gioco in generale che è piuttosto insipido, per il semplice motivo che non invoglia più di tanto a farsi giocare... Peccato, perché giochi del genere su MD e su MCD mancavano e i risultati sono solo parzialmente accettabili. Vi lascio in compagnia del buon vecchio Vecchio Faggio (la ripetizione "vecchio" è assolutamente voluta!) e della pagella. That's all, folks!

Andrea Della Calce

MEGA CD

GRAFICA + carina l'intro... - ... carente per tutto il resto	79
SONORO - BRRUUUMM	79
GIOCABILITA' + abbastanza immediato... - ... ma noioso	80
LONGEVITA' + abbastanza lungo... - ... sempre che vi piaccia!	88
CORE DESIGN	79

STREET

...E VINCI IL

STREET RACER E' IL PRIMO GIOCO DI GUIDA CHE PRESENTA SIMULTANEAMENTE 4 SCHERMI, 1 PER GIOCATORE. LA TECNOLOGIA MODE 7 E' SFRUTTATA AL MASSIMO NEI VARI MOMENTI DELLA GARA. COMPETIZIONE, CAMPIONATO E PERFINO CALCIO.

RACER

TRAFFICO!

LA SPETTACOLARITA' E' GARANTITA CON IL PLAYBACK IN FULL-MOTION VIDEO GIRATO DALLE TELECAMERE DA DIVERSE ANGOLATURE.

PER SUPERNINTENDO

UBI SOFT
Entertainment Software

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

LEADER DISTRIBUZIONE S.p.A. - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

LEADER
DISTRIBUZIONE

TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

92

GIOCATORI	1
LIVELLI	8
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

the adventures of BATMAN & ROBIN

E' inutile: dopo il Dark Knight di Miller (se non avete letto il fumetto vi conviene provvedere al più presto: memorabili le tavole in cui Batman, collegato alla rete elettrica di Gotham con un esoscheletro fa a pugni con il "vecchio" Superman), ma anche dopo i film con Michael Keaton, il personaggio di Batman è decisamente cambiato.

Questo Batman & Robin non è tratto comunque dai sopraccitati lavori, ma da una serie animata che circola da diverso tempo anche sulle reti italiane; mi è capitato di darci un'occhiata un paio di volte. Anche se le serie televisive sono di solito abbastanza edulcorate, questa e abbastanza interessante, con un Batman cattivo (quantunque i cattivi, naturalmente, facciano una fine regolarmente indolore) e delle trame interessanti: l'unica nota negativa sono i disegni, hanno uno stile abbastanza particolare, ma è troppo stilizzato per i miei gusti, e sinceramente non lo trovo troppo bello.

Giustamente, una delle cose che appare immediatamente, quando si comincia a giocare, che lo stile grafico del cartone è stato trasposto molto bene, e questo non ha giovato molto bene alle mie impressioni iniziali sul gioco, anche considerato che si tratta dell'ennesimo picchiaduro ispirato a Batman in circolazione.

Alla Konami comunque è indubbio che ci sappiano fare, e infatti le prime impressioni mutano radicalmente quando si comincia a giocare.

Anzitutto graficamente è

RAFFO

La prima volta che l'ho visto ho pensato: "Uffa, un altro gioco su Batman"; giocandoci un po', però, mi sono dovuto ricredere: l'aspetto grafico era veramente ben curato (praticamente uguale alla serie televisiva), mentre il sonoro risultava davvero bello.
Dopo averci giocato di più, ho però notato che il prodotto era davvero troppo, troppo difficile, soprattutto perché molte volte si moriva e non se ne sapeva il motivo.
Concludendo, gli amanti del cartone animato sicuramente lo troveranno un bel gioco, per tutti gli altri, però, suggerirei di andare a guardare da un'altra parte.

ALEX

Batman & Robin mi ha stupito: appena ho acceso il Super Nintendo e ho visto la grafica del gioco ho pensato che l'avrei odiato (non so perché, in fondo il cartone animato l'ho visto solo un paio di volte, e nemmeno tutto), ma come ho iniziato a giocarci mi sono ricreduto. L'ho trovato ben fatto graficamente (le animazioni sono molto buone) e stimolante - sarà che io coi platform non sono molto bravo, ma il fatto di imparare dai miei errori non mi ha irritato per niente, anzi. La difficoltà non è un grossissimo ostacolo, a mio avviso - in fondo qui siamo ormai abituati a finire un gioco in un paio di giorni, e quando iniziamo ad avere qualche problema diventiamo subito nervosi... Assolutamente consigliato ai fan del cartone animato - gli altri ci diano comunque un'occhiata, secondo me ne vale la pena.

tutt'altro che disprezzabile: ha uno stile caratteristico, ma è ottimamente disegnato e animato, gli scenari sembrano essenziali ma danno al gioco un'aria particolarmente fumettistica, il tutto si combina bene insomma.
Batman & Robin non è certo il solito picchiaduro, a parte il pezzettino iniziale il cavaliere oscuro non si limita certo ad avanzare e tirare pugni: è decisamente più dinamico di quanto si possa sospettare. Può abbassarsi e rotola-

MEMORYPAD:

IL PRIMO PAD A CARTUCCE!

IL PRIMO JOYPAD AL MONDO CON CARTUCCE ROM PROGRAMMATE: PER TE TUTTE LE MOSSE E I TRUCCHI SEGRETI DEI PIÙ FAMOSI PICCHIADURO

RICHIEDI LE SPECIALI ROM DEI PIÙ FAMOSI GAMES:
PIÙ DI 32 MOSSE PER OGNI CARTUCCIA E L'ACCESSO
AI LIVELLI SEGRETI TI RENDERANNO I-M-B-A-T-T-I-B-I-L-E

DIVERTITI NEL PROGRAMMARE LE MOSSE PIÙ FATALI
CON LE CARTUCCE RAM

COMBATTI AD ARMI PARI
SONO GIÀ DISPONIBILI MOLTISSIMI TITOLI:
MORTAL KOMBAT I/II • SUPER STREET FIGHTER II
FATAL FURY I/II • ART OF FIGHTING • WORLD HEROES
E MOLTI ALTRI TITOLI IN ARRIVO!

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia

	Mega Drive Genesis	Super Nintendo Super Famicom	Cartucce ROM programmate	Programmabile con cartuccia RAM	Tasti Funzione per le mosse speciali	Schermo LCD multifunzione	Funzione Mirror	Turbo Fire	Slow Motion
ENFORCER 1		●	●		●		●	●	●
ENFORCER 2		●	●	●	●	●	●	●	●
ENHANCER 1	●		●		●		●	●	●
ENHANCER 2	●		●	●	●	●	●	●	●

C.D. VERTE ITALIA srl - 21044 Cavaria (Va) Tel. 0331/219.800 Fax 0331/219.555

IL MONDO E' BELLO PERCHE' SI CAMBIA DI LIVELLO

Batman & Robin è diviso in sette livelli, in cui affronterete uno a uno buona parte dei nemici storici di Batman. Nel primo livello vi troverete alle prese con le buffonate del Joker, che avà preparato un intero parco di divertimenti per voi. Nel secondo c'è una tale Poison Ivy, naturalista convinta e poi ancora il Pinguino all'interno del museo di Gotham e la Donna Gatto, in una caccia sopra i tetti della città per il quarto.
Il quinto livello si svolge con modalità diverse da quelle degli altri, vi trovate infatti a pilotare la Batmobile per le strade di Gotham a caccia di Harvey Dent, meglio conosciuto forse come Two Face.
Si torna al "normale" per il sesto livello, in cui dovrete cercare di fermare Scarecrow, lo Spaventapasseri, che sorvolando la città con la sua nave ha intenzione di terrorizzare tutti con il suo gas. Uno dei livelli più assurdi comunque è il settimo, in cui vi trovate alle prese con i rompicapo del Riddler, che questa volta ha piazzato un virus all'interno del computer della polizia, e Batman deve riuscire ad avere accesso al computer per distruggerlo. Anche questo livello è abbastanza diverso dai precedenti: non so cos'abbia a che fare un labirinto con l'accesso a un computer, ma ho paura che ci sia di mezzo il solito polpettone sulla realtà virtuale.
Sempre che con vite supplementari e continue riusciate ad arrivarci, c'è poi il livello finale, in cui i sopraccitati criminali ve li ritrovate TUTTI insieme davanti per la battaglia definitiva.

re addosso agli avversari, e ancora quando salta può aggrapparsi momentaneamente alla parete per prendere lo slancio per un altro salto.
All'inizio del livello inoltre si può selezionare l'equipaggiamento da utilizzare nello stesso. Quello standard comprende i Batarang (i Bat-boomerang, insomma) e il rampino: quest'ultimo è decisamente utile quando i livelli cominciano a farsi più complessi e potete prevederne un uso estensivo. Serve ad agganciarsi a soffitti & co, a dondolarsi, etc. A seconda della missione entrano in gioco altri gadget, come gli occhiali a infrarossi, o le carte d'accesso per aprire alcune porte, e si possono selezionare altre armi supplementari come bombe, gas e altro ancora con munizioni però limitate.

Anche i livelli sono estremamente variegati, e non mi sto riferendo al quinto e al settimo livello, che si svolgono con modalità diverse (uno è una corsa in macchina con visuale dall'alto e l'altro un labirinto) ma agli stessi livelli "normali". Per esempio, nel primo c'è una piccola sezione picchiaduro, poi c'è una sezione di scalata col rampino, e di seguito una più statica a bordo dei vagoni delle montagne russe.
Insomma un platform vario e graficamente apprezzabile, davvero buono ma, a mio parere, con un paio di difettucci. E' abbastanza difficile (la selezione dei livelli di difficoltà si limita a variare il numero dei continue) o perfino stressante - come nel secondo livello in cui vi arrampicate tra gli alberi di una foresta col rampino ed è abbastanza facile cadere: è il classico gioco a schemi in cui dovrete rifarvi un paio di volte i vari livelli prima di capire come affrontarli correttamente (e la cosa dà abbastanza sui nervi visto che i dialoghi all'inizio dei livelli non si possono saltare). Ma la difficoltà elevata vi impedirà di finirlo troppo presto, e un comodo sistema di password vi salverà dal doverlo rifare più volte di quante non sia già necessario.

Stefano Giorgi

SUPER NINTENDO

GRAFICA +Molto simile al cartone animato. +Un po' essenziale, caratteristica, ma bella.	93
SONORO + Tipicamente Famicomiano. + Abbastanza cupo e adatto.	90
GIOCABILITA' + E' semplice da controllare +Batman ha un buon numero di azioni	92
LONGEVITA' -Difficile e un po' frustrante. -Un po' troppo rigido nei suoi schemi.	89
KONAMI	92

SPARKSTER SU SNES

Giusto una mini-preview in un boxettino. Non temete comunque, visto il gioco esce a febbraio e che ne parleremo con una recensione completa sul prossimo numero, visto che, a quanto ho potuto vedere, è abbastanza diverso dalla versione Megadrive, e soprattutto mi sembra di gran lunga più bellino. Lo schema di gioco è sempre lo stesso, con il jetpack che si carica e Sparkster che si può appendere per la coda. La differenza è nella grafica, che è spesso più gradevole, ma anche negli schemi dei livelli: più cattivi e più veloci, a una prima impressione.

GARANZIA

VIDEOLAND

VIDEOLAND SNC

VIA PECCHIO 2 - MILANO MM LORETO

TEL 02/29402806 -FAX 29525146

3DO PAL

+ CRUSH AND BURN L. 899.000
MEGA RACE L.1.050.000
MEGA RACE + FIFA L. 1.150.000

- SNes Val D'Isere Champ - MD SNes Bubsy II - MD SNes Eartworm Jim - SNes Final Fantasy III
- SNes Super Bomberman II - SNes Micro Machine - SNes Street Racer - SNes Pacman II
- SNes Return of Jedy - SNes Jurassic Park II - SNes Super Punch Out - SNes Black Thorne
- SNes Donkey Kong Country - SNes Dino Dini's Soccer

SUPER NINTENDO L. 269.000

+ FIFA 309.000
+ ALL STAR + MARIO L. 329.000
+ DONKEY KONG 379.000

- MD Dragon SNes - MD NBA Live 95 - MD Hockey 95 SNes - MD Shaq Fu SNes
- MD Shining Force II - MD Ecco the Dolphin II - MD Micro Machines II - MD Mega Super Turrican
- MD Lethal Enforces II - MD Contra Corps - MD Sparkster SNes

PAGAMENTO CON CARTE DI CREDITO:
VISA - AMERICAN EXPRESS - CARTA SI' - DINERS
VENDITA TELEFONICA CON CARTA DI CREDITO

GARANZIA

NEO GEO CD L. 1.050.000

+ GIOCO L. 1.150.000
+ 8 GIOCHI L. 1.599.000
+ 1 ANNO DI GARANZIA

DONKEY KONG COUNTRY

NOLEGGIO E VENDITA
MEGADRIVE
SUPER NINTENDO
GAME GEAR
NEO GEO CD
MEGA CD
MEGA 32X
SATURN
3DO

FIFA INT. SOCCER 95

GARANZIA

CDX 32 L. 450.000 EURO
MEGA CD +
9 GIOCHI L. 599.000

SATURN TEL.

GARANZIA

MD II + 2 PAD EUROPEO
+ 1 GIOCO L. 279.000
+ SONIC III L. 299.000
+ LION KING L. 349.000

CANNON FODDER

86

GIOCATORI	1
LIVELLI	24
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

Chissà perché l'espressione "Carne da cannone" mi ricorda un episodio realmente accaduto in Vietnam - da cui è stato tratto poi un film: Hamburger Hill.

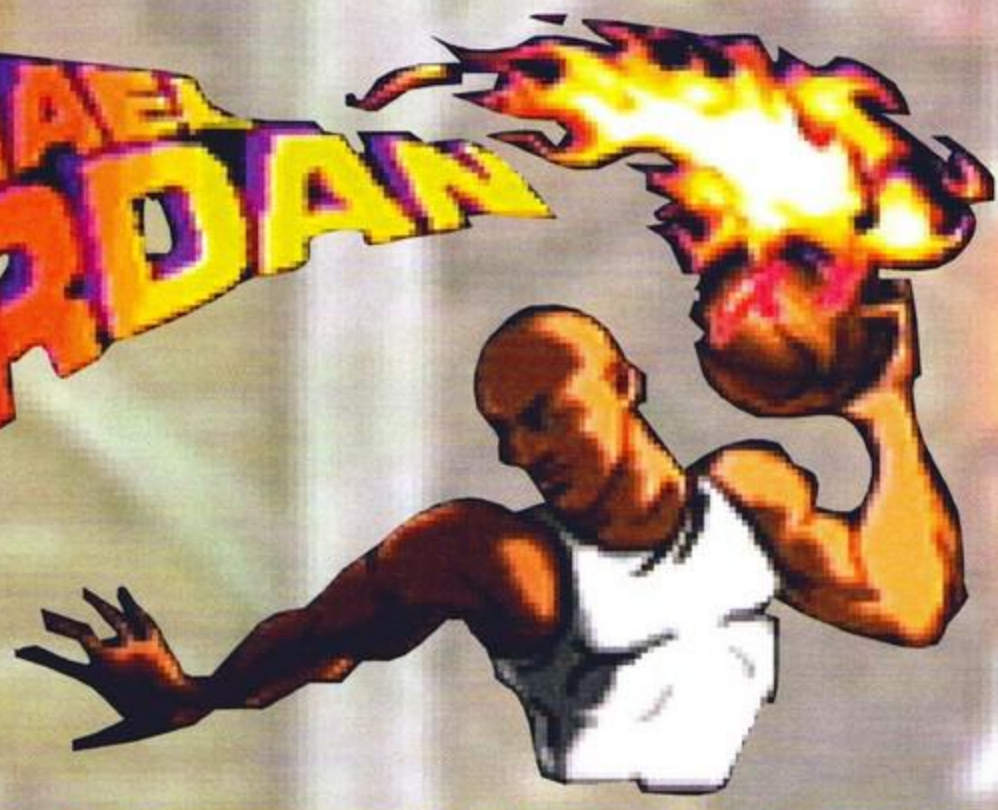
Ok, che la guerra non fosse mai stata così divertente ormai dovreste saperlo (dopotutto nella preview di MAO c'era il testo completo della canzone di Hare), e mentre sui computer siamo ormai giunti al secondo episodio, anche su Mega Drive arriva questa fatica dei Sensible Software. Che dire di più che non sia già stato detto negli altri articoli? Che MA non ce la fa più a fare fotografie di questo titolo, per esempio, o che in redazione ci sono opinioni discordanti sulla qualità del controllo via joypad (nel senso che la maggioranza - io - pensa che non sia poi così male, mentre quelli che rimangono si lamentano...) o che - al solito - questa è l'ultima recensione di tutto il numero di gennaio (e che la scrivo io - ma questo ormai l'avrò scritto un sacco di altre volte), mentre ancora devo finire lo speciale sul Giappone. Per quanto riguarda il gioco, invece, rimano alquanto invariato rispetto alle altre versioni recensite su tutte le nostre testate. Si tratta di un gioco di strategia in cui, al comando di squadre di minuscoli omini, dovrete portare a termine i compiti che vi verranno a mano a mano assegnati. Intendiamoci, si tratta di cose del tipo "Elimina tutti i soldati nemici", con variazioni come "Elimina tutti i soldati e gli edifici nemici". Nulla di trascendentale o di intellettuale come i vari Sonic o Street Fighter II, quindi, e particolarmente adatto a coloro che prediligono giochi violenti e pieni di azione; anche quelli a cui piacciono i giochi di strategia potrebbero trovarlo interessante (e no?). Grafica e sonoro sono ben realizzati, anche se la famosa canzone non viene solo suonata, mai cantata e gli omini sono veramente minuscoli. L'unico neo su cui si accendono discussioni - tra l'altro piuttosto brevi e che finiscono male, per gli altri - è rappresentato dal controllo che si ha tramite joypad; secondo me non è affatto cattivo o difficile come lo descrivono, ma mi è parso giusto ricordarvi che, se ci avete giocato con il computer di un amico - o col vostro - e volete rifarlo sulla console nera di casa Sega avrete bisogno di un po' di allenamento. Per il resto tutto ok.

Alex Rossetto

MEGA DRIVE	
GRAFICA + ben definita - anche se piuttosto piccola	89
SONORO + canzoncina resa benino + begli spari	87
GIOCABILITA' + divertente - controllo da imparare	86
LONGEVITA' + come disse MAO + non lo finirete mai	95
VIRGIN	86

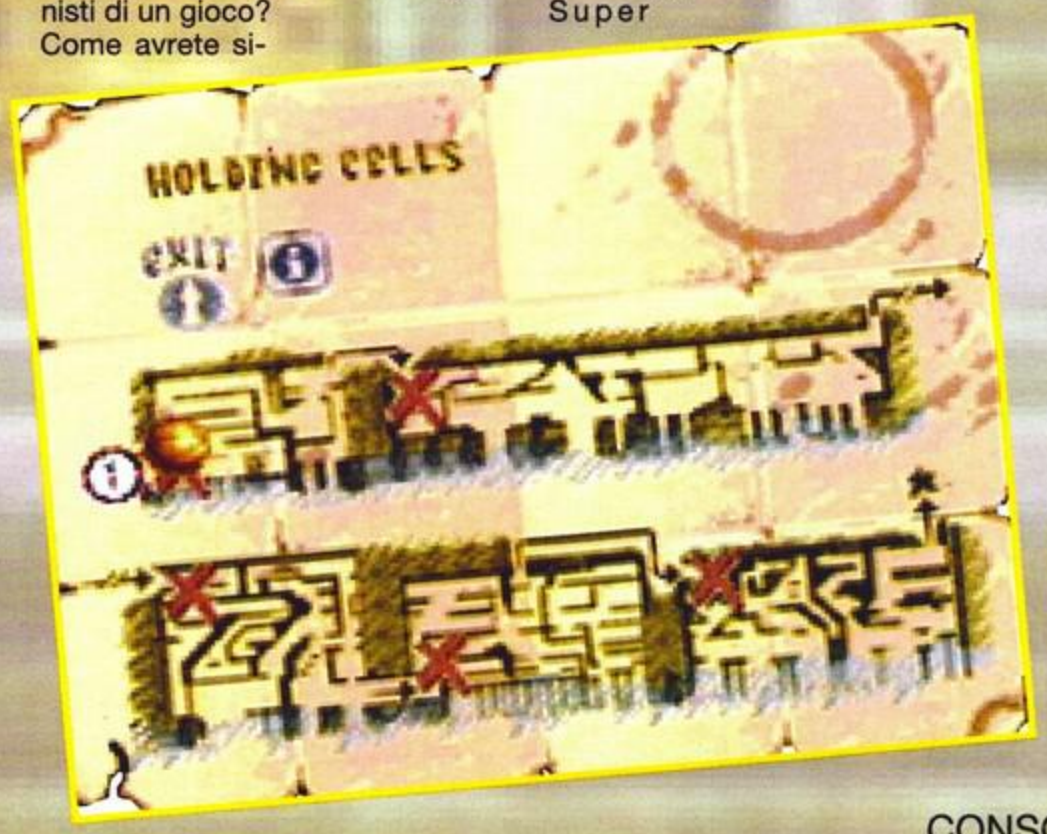
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

MICHAEL JORDAN in CHAOS IN THE WINDY CITY



Dopo avere utilizzato Shaquille O'Neal, la Electronic Arts ci riprova con un nome altrettanto illustre del firmamento di stelle dell'NBA, solo che questa volta ha davvero esagerato...

Shaquille O'Neal, si sa, è un tipo un po' eccentrico e borioso, oltre a essere un giocatore di basket capace di infiammare l'animo dei tifosi di tutto il mondo con gli incredibili numeri che sciorina regolarmente sul campo, oltre al campionario di smorfie e moine varie. L'avvento di Shaq-Fu, al contrario di molti altri, mi ha lasciato un po' interdetto: che bisogno c'era di pubblicare un picchiaduro sponsorizzato da un giocatore di basket, simpatico quanto volete, ma del tutto al di fuori dai suoi canoni regolari? Ma torniamo a noi, o sarebbe meglio dire al basket, o sarebbe ancora più opportuno dire alle stelle del basket che si prestano a fare i protagonisti di un gioco?
Come avrete sicuramente intuito dal titolo, anche questo Chaos In The Windy City si avvale della sponsorizzazione di un grande (ex) del basket: l'insuperabile Michael "AIR" Jordan. Se per i possessori di un computer passerà alla storia per quanto riguarda i videogiochi (il leggendario One-On-One con l'immenso Larry Bird e lo spettacolare, ma altrettanto poco giocabile, Michael Jordan In Flight)(mah, il primo One On One, quello con Doc J, mi piaceva molto di più - probabilmente solo per motivi sentimentali NdAlex), per i possessori di un Super Nintendo è destinato a rimanere un tizio che va in giro in pantaloncini a tirare palle da basket in faccia ad ogni sorta di aborto genetico, e se devo essere sincero è una cosa che non mi va proprio a genio. Perché? Per il discorso fatto in precedenza su Shaquille O'Neal, e sebbene al primo fosse stato affidato l'onore/onere di prestare la propria immagine per un picchiaduro, a Jordan gli è andata decisamente peggio: rappresentare un platform! Ma pensate un po', come se qui da noi decidessero di dedicare un bel gioco di guida e uno shoot 'em up a Gianluca Vialli o Paolo Maldini (però non suonerebbe male una cosa del tipo "Super Vialli Kart" o "Maldini's Blaster Che Ti Passer", vero?).
Tralasciando comunque queste dissertazioni del tutto personali, passiamo a dare un'occhiata a questo MJ:CITWC. Lo storyboard mi è totalmente oscuro e sinceramente non reputo che possa essere qualcosa che possa innalzare il grado di sapienza



di ognuno di noi; vi basti sapere che dovrete guidare Michael Jordan e il suo fido pallone per le varie strade di Windy City, alla ricerca dei vostri compagni di squadra rapiti da un mentecatto per non so quale ragione. Chaos In The Windy City si può riassumere essenzialmente in queste due righe, aggiungendo che si tratta di un platform game con una buona dose di arcade adventure. Infatti dovrete spesso trovare la chiave per aprire la porta giusta, attivare ascensori tirando delle vere e proprie "sassate" contro alcune leve, cercare i vostri compagni che, attraverso una serie di dialoghi predefiniti, vi daranno delle informazioni più o meno utili. Tutto qui.

Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo a dei livelli veramente buoni e una cosa che mi ha fatto arrabbiare parecchio, è stata l'animazione di MJ: da urlo! Lo sprite principale ha una serie di animazioni che un qualsiasi gioco di basket vorrebbe avere e il mio pensiero più ricorrente è proprio questo: cosa sarebbero stati in grado di fare i programmatori della EA se avessero prodotto una simulazione cestistica, al posto di un semplice platform?

TMB

Mah, sinceramente questo Jordanqualcosa non mi ha affatto esaltato. Tecnicamente siamo di fronte a un gioco come tanti altri, magari con qualche trovata originale qua e là, ma nulla che faccia gridare al miracolo. E' la giocabilità però la spina nel fianco di questa produzione, superare uno stage è troppo difficile e frustrante! Inoltre quando perdete una vita, praticamente vi tocca ricominciare da capo... Quasi quasi preferisco i Power Rangers. Compratelo solo se la pazienza rientra fra le vostre virtù (non è il mio caso).

Malgrado tutto questo però, Chaos In The Windy City, rimane un gioco abbastanza divertente, anche se ho delle riserve sulla giocabilità: infatti all'inizio, l'azione di gioco è terribilmente difficile e questo potrebbe scoraggiare i giocatori alle "prime armi". Giudizio in una parola: caruccio.

MAO

SUPER NINTENDO

GRAFICA + sprite principale da Oscar... - ... ma fondali un po' piatti	89
SONORO + "SHOWTIME!" - ripetitivo	86
GIOCABILITA' - troppo difficile	78
LONGEVITA' + lungo e appassionante... - ... sempre che superiate il primo impatto!	90
ELECTRONIC ARTS	84

GAMES FACTORY

SUPER NINTENDO-FAMICOM

BATTLE MASTER	£. 84.000
FATAL FURY SPECIAL	£. 129.000
JOUNGLE BOOK	£. 84.000
KING OF DRAGON	£. 99.000
MACROSS	£. 84.000
MUSCLE BOMBER	£. 99.000
N.B.A. JAM	£. 79.000
R-TYPE III	£. 84.000
SOCCER SHOT-OUT	£. 89.000
TOPOLINO MANIA	£. 139.000
WINTER OLIMPICS	£. 89.000
WORLD HEROES II	£. 89.000
LION KING	£. 119.000
BEAUTY AND THE BEAST	£. 84.000
SUPER STREET FIGHTER II	£. 129.000

GAME BOY

MORTAL KOMBAT II	£. 52.000
SUPER MARIO LAND III	£. 52.000

SUPER NINTENDO-FAMICOM

BRUTAL
£. 98.000

WILD GUNS
£. 95.000

BLACK THORN
£. 94.000

MORTAL KOMBAT II
£. 118.000

DONKEY KONG COUNTRY
£. 129.000

3DO PANASONIC + CRASH'N' BURN
+ JOHN MADDEN + SHOCK WAVE
SOLO £. 999.000

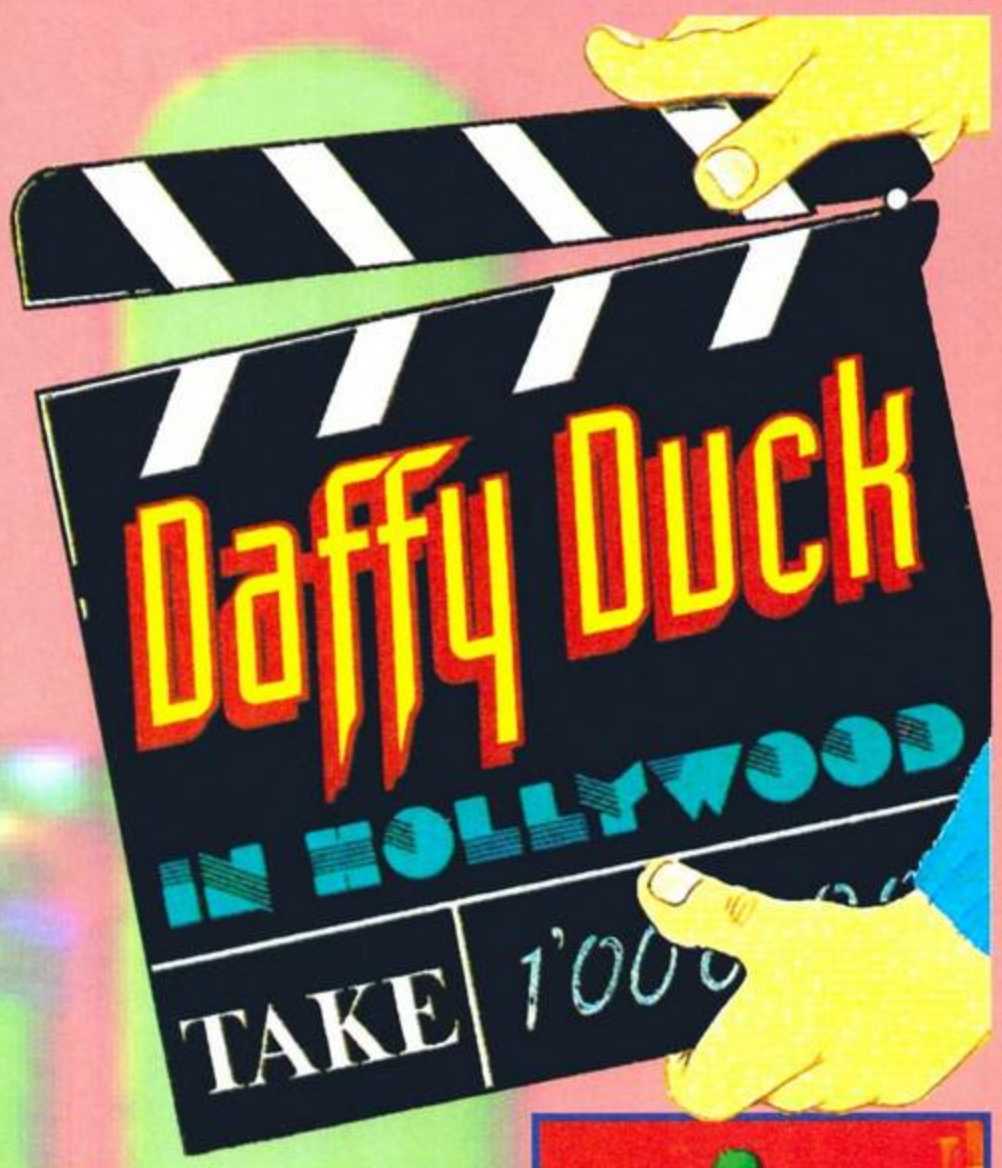
SOLUZIONI 049/8077083

IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEO GAMES • LISTINI SPECIALI PER RIVENDITORI • **TEL. 049/807.37.45** • FAX 049/807.26.73

Daffy Duck in Hollywood

GIOCATORI	1
LIVELLI	12
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

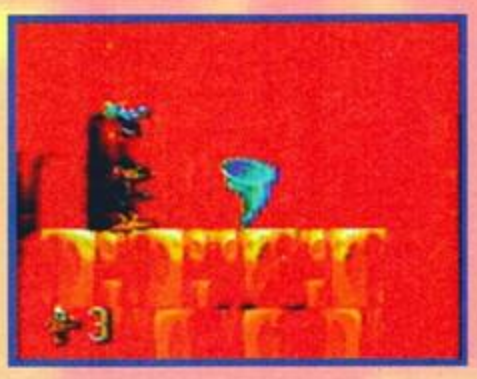
Chi non muore si rivede! No, non sto parlando di Daffy Duck, ma della Probe, il gruppo di programmatori che ha realizzato questa cartuccia, vecchie glorie del panorama del C64, che sembravano misteriosamente scomparsi dalla scena...



Già questo mi dispone favorevolmente verso il gioco, la seconda cosa è la presenza di Daffy Duck, il personaggio a me più simpatico della Warner: è praticamente l'equivalente di Paperino, solo molto più sfortunato, idiota e montato (più umano, insomma).
Questo se non altro fa ben sperare per questo ennesimo platform dedicato ai personaggi della Warner, cominciano a diventare un po' troppi anche perché, per la maggior parte, mancano di spunti originali e consistono nel solito salta e spara.

Per quanto riguarda questo Daffy Duck in Hollywood, l'ambientazione negli studi cinematografici è un'ottima occasione per ficcare dentro al gioco personaggi assurdi e scenari estremamente variegati. Dagli studi sono infatti stati trafugati dodici premi cinematografici (indovinate un po' quanti saranno i livelli del gioco) dal pazzoide di turno, e il direttore Yosemite Sam, ha incaricato uno scaltro investigatore privato (Daffy Duck) di recuperarli tutti. Il pazzoide ha ovviamente disseminato gli studi con i suoi scagnozzi: ogni sezione dovrà prima essere liberata da tutti i cattivoni prima di poter passare alla parte successiva, e così via fino ad arrivare all'agognato premio.

Per "trattare" con i nemici Daffy ha la sua fedele Colt Phyton 44 Magnum a pallottole esplosive... Ci stavate credendo vero? Dicevamo, dispone di un enorme fucile a bolle che estrae nonsisadadove con la velocità di un Billy the Kid e con cui imprigiona i nemici alla Bubble Bobble. La sua arma può comunque essere opportunamente potenziata aumentando la gittata di tiro, la velocità delle bolle, il numero di bolle che può sparare e ancora le bolle doppie, le bolle con una traiettoria curva o ancora le bolle a ricerca automatica: ci sono bonus per tutte le esigenze, sta a voi scegliere (e tenere) quella che vi sembra più comoda. Il quadro dei bonus è completato da una fatina (che funziona come scudo) e il solito corredo di punti, vite extra, continue, etc.



Il difetto principale dei giochi ispirati ai cartoni della Warner è che si tratta, in estrema sintesi, dei soliti platform. Questo Daffy Duck, dà comunque l'impressione di essere particolarmente curato: anzitutto le animazioni di Daffy sono grandi (bellissimo quando si pulisce le unghie con nonchalance, quando dimostra la sua vissuta scaltrezza guardandosi in giro con aria preoccupata, o ancora nella schermata di selezione delle musiche quando balla sul pianoforte) nonostante le piccole dimensioni dello schermo.
Il personaggio è simpaticissimo e c'è anche un minimo di varietà nel gioco con il fucile potenzialbile, ma ha anche qualche piccolo difetto: il gioco è forse un po' troppo a schemi, un po' tropo mnemonico: è difficile, ma diventa improvvisamente facile (fin troppo) una volta che si conosce la posizione dei vari nemici. Sempre sopra la media, comunque.

VF

GAME GEAR

GRAFICA +Grandisime le espressioni di Daffy.	91
SONORO + Il solito + simpatico lo stacchetto Looney Tunes.	85
GIOCABILITA' + Abbastanza vario e molto giocabile. - Un po' troppo a schemi.	87
LONGEVITA' +Daffy è simpaticissimo. -Il solito platform.	83
SEGA	88

Demon's Blazon™

IMPORT

giocatori	1
livelli	-
livelli di difficoltà	-

Signori e signori ecco a voi un nuovo platform in stile Ghost'n'Goblins dalla Capcom, che ha come protagonista proprio uno dei mostrilli più antipatici del succitato capolavoro, il demone rosso (lo so che è banale come nome, ma si chiama proprio così).

Come dicevo nell'introduzione, Demon's Blazon (noto anche come Demon's Crest nella versione americana) vede come protagonista un essere che vi siete sempre trovati dinanzi come degno avversario del prode Arthur (se avete giocato al vecchissimo coin op di Ghost'n'Goblins o al mitico Super Ghouls'n'Ghosts che recensii secoli fa), e cioè un demone di colore rossastro e con ali da pipistrello nomato, appunto, Demone Rosso.

Fa quindi una certa impressione ritrovarsi, in questo caso, proprio a muoverlo, condividendone le ansie, i timori e le speranze che caratterizzano questa sua lunga avventura.
Innanzitutto devo dire che comincio ad aspettarmi che la Capcom costruisca un vero e proprio universo attorno alle storie di Arthur o alle peripezie del Demone Rosso, e se la presenza di quest'ultimo come protagonista principale di questa cartuccia non è un caso, la mia aspettativa potrebbe definirsi lecita (anche perché ho sempre personalmente considerato meravigliosa e intrigante la particolare ambientazione fantasy che ha fatto da sfondo a Super Ghouls'n'Ghosts).

MA

Demon's Blazon è una piacevole sorpresa nell'affollato mondo dei platform per SNES. Innanzitutto, è realizzato davvero bene (anche se rallenta un bel po' nei momenti cruciali), la grafica è davvero spettacolare e si assiste ad alcuni effetti speciali molto interessanti. Inoltre, è - incredibile dictu, dato il genere - originale e avvincente. La possibilità di acquisire nuove trasformazioni è la vera spinta e fornisce numerosi spunti al gioco per variare l'azione e interessare di più il giocatore. Insomma, Demon's Blazon non è il Titolo Definitivo, ma è davvero un gran bel gioco.

Adesso, beccatevi la storia del caso.
Si narra che, tanti e tanti secoli fa, il mondo fosse diviso in due domini: quello degli uomini e quello dei demoni.
Tali domini erano separati da confini mistici invalicabili, ma si diceva che esistessero delle gemme elementali che, se possedute da un unico essere, potessero donargli il potere assoluto e rendere reale ogni desiderio.
Tali gemme erano note come le pietre del fuoco, dell'acqua, della terra, dell'aria, del tempo, e infine la pietra del paradiso, la più potente di tutte.

Un giorno che, per un magico e inspiegabile prodigio, la gemma del paradiso cadde dal cielo nell'antro del Demone Dragone, tutti i demoni cominciarono a pensare che le leggende potevano essere vere, e si scatenò una caccia alle pietre del potere, che sfociò in una sanguinosa guerra nel reame dei demoni.
Dopo anni di furiose lotte, fu proprio il Demone rosso di cui vi ho parlato prima a impossessarsi di quasi tutte le gemme, a eccezione di quella del paradiso, che restava gelosamente custodita dal potente Demone Dragone.
In uno scontro epico, il Demone Rosso, a prezzo di gravi ferite, riuscì a strappare la pietra del paradiso al Demone Dragone.
Proprio mentre il Demone Rosso assaporava la dura vittoria, un altro demone, chiamato Falange, lo colpì alle spalle e gli rubò tutte le gemme, precipitandolo svenuto proprio nell'antro dell'umiliato (e quindi non proprio in vena di effusioni) Demone Dragone.

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

AGRIGENTO (SCIACCA)
D.G. COMP
Via F.MAGLIENTI, 9
SCIACCA (AG)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ANCONA
Falconara Marittima
BITMANIA
Via FLAMINIA 568
FALCONARA M.ma

COMPUTER ONE AFFILIATO

ANCONA
WORLD MUSIC
C.Comm. Pellegrini
S.S.Adriatica
ANCONA

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA (St. Vincent)
BEST RECORDS
Via MARCONI, 13
ST.VINCENT (AO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASCOLI PICENO
(S.Benedetto d/Tronto)
COMICS & CONSOLLE
Via CAMPANIA, 34
S.Benedetto
d/Tronto

COMPUTER ONE AFFILIATO

ASTI
COMPUTER 1°
C.so F.Cavallotti, 126
ASTI

COMPUTER ONE AFFILIATO

BARI (Locorotondo)
CONSOLE'S HOUSE
Via Alberobello, 51
LOCORONTONDO
(BA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

AOSTA
BEST RECORDS
Via DE TILLIER, 66
AOSTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

BOLOGNA (IMOLA)
VIRTUAL SHOP
Viale A. COSTA,8/A
IMOLA (BO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER SHOP
Via ORISTANO, 12
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CAGLIARI
COMPUTER POINT
Via CAVARO 21/B-C
CAGLIARI

COMPUTER ONE AFFILIATO

CALTANISSETTA
COMPUTER MANIA
Via ELENA, 32
CALTANISSETTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CASERTA
NEW MEDIA
Via De Gasperi,42-44
CASERTA

COMPUTER ONE AFFILIATO

CESENA (FORLI')
COMPUTERMANIA
Sobb.Comandini,60/B
CESENA (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

CUNEO
ROSSI COMPUTER
Via S.Grandis, 6
CUNEO

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
(Borgo S.Lorenzo)
RONAR
Via D.P.Garibaldi,15
B.go S.Lorenzo
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
GALLUZZO
C.P.U Italian System
Via delle Romite, 8
GALLUZZO
(FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE (Scandicci)
BELLANTI
L.go da Palestrina, 13
Scandicci (FI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

FIRENZE
CART.ISOLOTTO
Via Torcicoda, 19
FIRENZE

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA
ECR ELETTRONICA
Via Archimede,155/r
GENOVA

COMPUTER ONE AFFILIATO

GENOVA (Lavagna)
MONDO GAMES
Corso Genova, 170
LAVAGNA (GE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

IMPERIA
TEKNOS OFFICE & GAMES
P.za Bianchi, 9
IMPERIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LA SPEZIA
SOFTMANIA
P.za Caduti Libertà,25
LA SPEZIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

LECCE
BIT COMPUTER
V.95°Reg.Fanteria,87
LECCE

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

MAO

Ma questo è Ghosts'n'Goblins! Scherzi a parte, Demon Blazon mi è sembrata un'evoluzione naturale dello storico capolavoro della Capcom (forse perché anche questo è programmato dalla Capcom?), con la sola differenza che si può cambiare l'aspetto del proprio personaggio ed è un po' più vasto. Comunque prevale quella strana sensazione di Deja Vu', di già visto e rivisto e per questo mi è sembrato poco accattivante, oltre a essere oltremodo difficile e un tantino noioso, malgrado grafica e sonoro siano a livelli più che dignitosi. Mah, questo è uno di quei giochi che lasciano perplessi e sinceramente non si sa cosa dire. Comunque qualcosa l'ho già detta, perciò basta. Leggetevi la recensione e la pagella se dovreste avere qualsiasi altro dubbio...

Immaginatevi quanto fu contento il Demone Dragone, nel vedere chi gli era capitato tra le zampe...
Proprio a questo punto prenderete il controllo del demone rosso e, per prima cosa, dovrete

sconfiggere (cosa molto facile) proprio il Demone Dragone. Dopodiché, indovinate un po'... Vi spetterà l'arduo compito di recuperare tutte le gemme rubate (dura la vita di un demone, eh?).

Il gioco in sé si presenta come un platform in prospettiva laterale a scorrimento prevalentemente orizzontale.
Il demone che controllate può camminare, volare, saltare, sputare palle di fuoco, menare letali colpi d'ala, e usufruire dei particolari poteri donatigli dalle gemme che acquisterà via via nel corso del gioco (oltre al fatto che vi saranno delle pozioni e altri utili oggetti da raccogliere e usare nel corso dell'avventura).
Demon's Blazon è quindi un gioco che ricalca abbastanza pedissequamente la struttura di Ghost'n'Goblins; troverete infatti in abbondanza spettri, zombie, demoni e altre creaturine di questo tipo.
Sebbene dunque il concept e l'ambientazione non siano realmente innovativi, c'è comunque da dire che risultano (forse grazie all'esperienza precedente dei programmatori Capcom) tecnicamente ben realizzati: si fa buon uso di effettini speciali come dissolvenze, rotazioni ed effetti di trasparenza.
Forse la grafica risulta un po' miniaturizzata rispetto alla media attuale dei platform per il vostro sedici bit Nintendo, ma è comunque godibilmente particolareggiata e sapientemente colorata.

Le musiche sono, come al solito per un gioco Capcom, d'atmosfera e contribuiscono non poco all'immedesimazione del giocatore, mentre la longevità è supportata dalla varietà dei livelli, e la difficoltà non è eccessiva.
Nel complesso, allora, quest'ultima fatica capcomiana non dispiace affatto, rispettando gli standard della nota casa di software; mentre costituisce certamente un imperdibile must per tutti i fan del prode Arthur.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER FAMICOM

GRAFICA -sprite piccolini +bei fondali	89
SONORO +musiche d'atmosfera	91
GIOCABILITÀ +divertente e appassionante	90
LONGEVITÀ +vario ma non difficile	87
CAPCOM	89

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO
COMPUTERLAND
Via del Pastore,14
LIVORNO

COMPUTER ONE AFFILIATO

LIVORNO (Piombino)
PUNTO TELEFONO
C.so ITALIA, 96
PIOMBINO (LI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

LUCCA (Viareggio)
GENIUS COMPUTER
Via M.Coppino, 113
Viareggio (LU)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MACERATA (Matelica)
REM VIDEOGIOCHI
Via Vitt.Emanuele, 71
MATELICA (MC)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MANTOVA
(Cerese di Virgilio)
WORLD MUSIC
Centro Comm.Virgilio
Cerese di Virgilio
(MN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MESSINA
(S.Agata Militello)
PERRY JOYS
Via Medici, 139
S.AGATA MILITELLO
(ME)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO
VIDEOMATIK
Via FIAMMA, 36
MILANO

COMPUTER ONE AFFILIATO

MILANO (LODI)
NUMBER ONE
Via Saragat, 4/E
LODI (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA
L'AQUILONE
Via Buon Pastore,258
MODENA

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (CARPI)
L'ALEPH
Via C.MARX, 49/51
CARPI (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MODENA (Castelvetro)
LOLLIPOP
V.Resistenza, 5/B
Castelvetro (MO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

MONZA (MI)
BIT 84
Via ITALIA, 4
MONZA (MI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NAPOLI (Portici)
PC SHOP
Via LIBERTA',185-191
PORTICI (NA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

NUORO
MR.GADGET
C. Comm.Centro Città
Via Biscollai
NUORO

COMPUTER ONE AFFILIATO

ORVIETO (TR)
GIOCATTOLANDIA
Corso Cavour, 281
ORVIETO (TR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
DR.ROM & MR.GAME
Via ARIOSTO, 3
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PALERMO
IL NANO VERDE
Via F.Bentivegna, 65
PALERMO

COMPUTER ONE AFFILIATO

PARMA
GAME'S HOUSE
Gàll.Polidoro 5/A
V.Mazzini,
PARMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PESCARA
UGLY KID 2
Via Masci, 16
PESCARA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PIACENZA
ELECTRONIC FUN
C.so Vitt. Emanuele
142 int. 7/A
PIACENZA

COMPUTER ONE AFFILIATO

PISA (Pontedera)
ELECTRONIC DREAMS
Via DANTE, 77
PONTEDERA (PI)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA
ZUCCHERELLI
Via CAVOUR, 74
RAVENNA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
PC PROFESSIONAL
Via Caffarelli, 9
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Faenza)
ARGNANI MASSIMO
Piazza Libertà,5/A
FAENZA (RA)

COMPUTER ONE AFFILIATO

RAVENNA (Lugo)
VIRTUAL GAME RGS
Corso Garibaldi, 18
LUGO (RA)

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

ENTRA ANCHE TU NEL MERAVIGLIOSO MONDO

COMPUTER ONE

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.le Monte
S.Michele,6/E
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

REGGIO EMILIA
COMPUTERMANIA
V.LE TIMAVO, 87/F
REGGIO EMILIA

COMPUTER ONE AFFILIATO

RIMINI (Forli')
COMPUTER HOUSE
Viale Tripoli, 193/D
RIMINI (FO)

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
CREMI GAMES
Via S.Piero
Bastelica,91
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
EURO 2000
Via B.degli Ubaldi,21
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Viale Ippocrate, 25
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
GI.GI.WATCH
Via Napoleone III,93
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
MEGASTORE SRL
Via Chopin, 29/33
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
O D I S
P.zza Pontelungo, 3
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

ROMA
O D I S
P.za dell'Alberone, 30
ROMA

COMPUTER ONE AFFILIATO

S.Pietro Cariano (Verona)
VIA COL VIDEO
Via Ingelheim, 28/B
S.Pietro in Cariano
(VR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

SIRACUSA (Augusta)
MUSIC BOX
Via ROMA, 102
AUGUSTA
(SR)

COMPUTER ONE AFFILIATO

TARANTO
SUPER CONSOLEMANIA
Via G.Mazzini, 160
TARANTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TERNI
UGLY KID
Via Fratini, 52
TERNI

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
FLASHGAMES
Via Valdieri, 12
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TORINO
QUEEN COMPUTER
Corso Dante, 2
TORINO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO
WORLD MUSIC
Via Brennero, 320
TOP CENTER
TRENTO

COMPUTER ONE AFFILIATO

TRENTO (Rovereto)
VIDEOSOUND
Corso Rosmini, 54
ROVERETO (TN)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VENEZIA (Mestre)
MASTERGAMES
V.Giordano Bruno, 33
MESTRE (VE)

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERCELLI
MEGA-LO-MANIA
Via G.Ferraris, 90
VERCELLI

COMPUTER ONE AFFILIATO

VERONA
VIDEOFOLLIA
Corso Milano, 193
VERONA

COMPUTER ONE AFFILIATO

VICENZA
C H I O D I
P.le De Gasperi, 10
VICENZA

IN QUESTI PUNTI VENDITA AFFILIATI COMPUTER ONE TROVI UN ASSORTIMENTO UNICO IN ITALIA A PREZZI ASSOLUTAMENTE

I M B A T T I B I L I

ECCO THE DOLPHIN II™

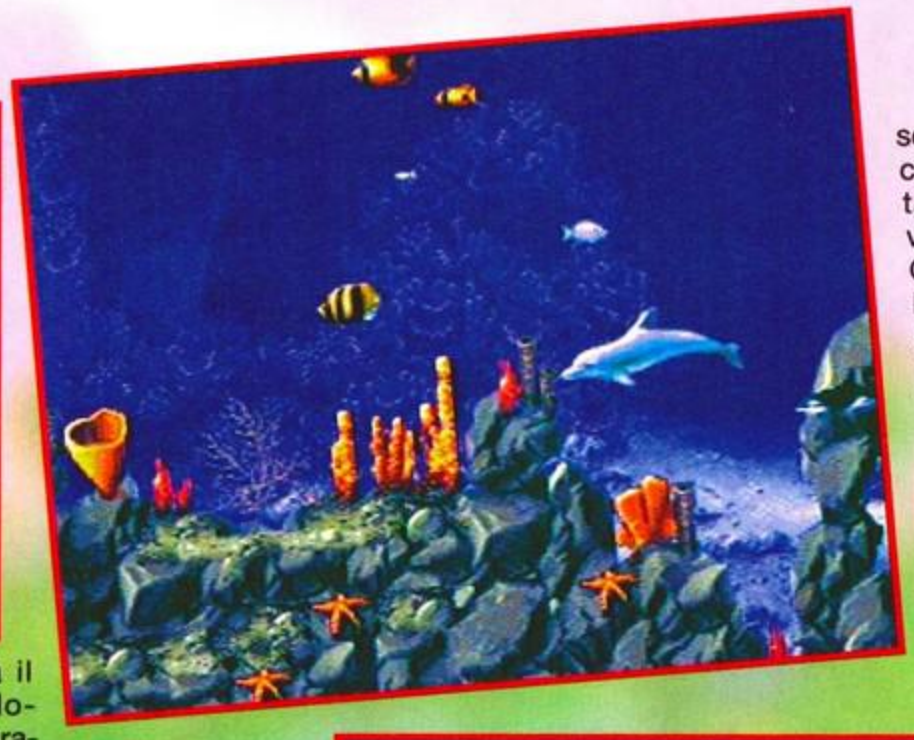
85

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

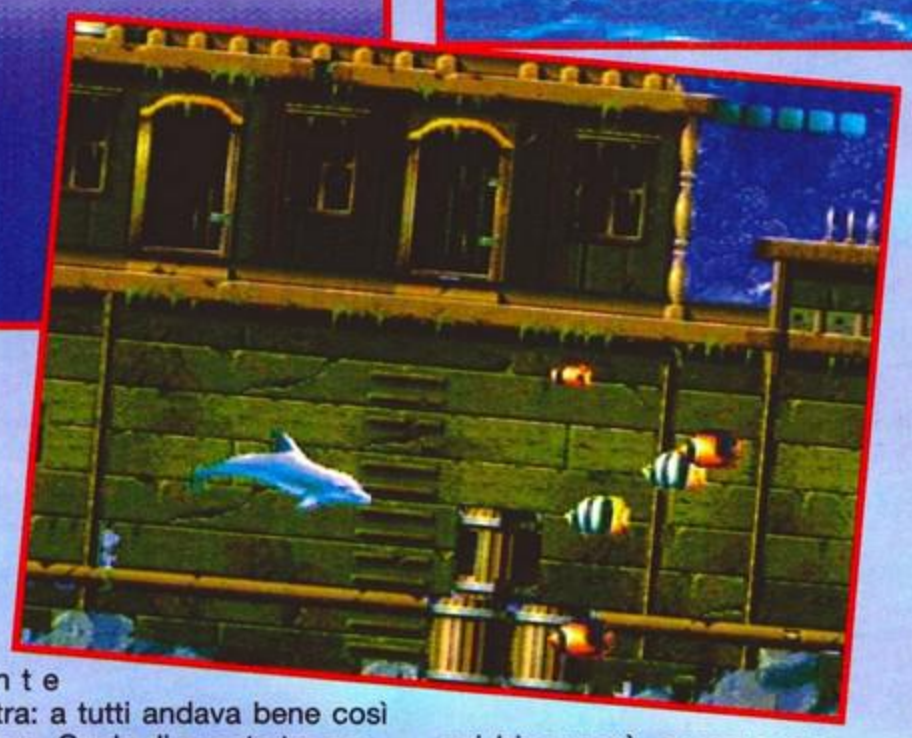
"Papà, papà, cos'è quell'enorme vermone azzurro nell'acqua?"; il padre: "Ma naturalmente è un delfino, Alexino"; e allora Alexino: "Ma dimmi, papà, come mai va in giro con il Rolex sulla pinna, i Ray Ban sugli occhi ed è scortato da quattro splendide Sirene?"; a quel punto Alexone: "Ci credo, con tutti i soldi che è riuscito a farsi dare dalla Sega

Sono passati ben ventun mesi e quindi circa seicentosettanta giorni (per un totale di circa sedicimila e ottanta ore), da quando scrissi la recensione del primo episodio di questo gioco, che si rivelò subito come uno dei più innovativi e intelligenti mai sfornati.
Da allora ho sempre pensato al seguito di Ecco, immaginando come avrei potuto iniziare la recensione; chissà, magari esordendo con la frase: "Ecco un bel gioco", oppure: "Non ce lo aspettavamo, ed ECCOlo arrivato", oppure ancora: "Ma voi lo sapevate che uscirà il seguito del gioco col delfino? Beh, Ecco...".
Bene, dopo avervi fatto notare che alla mia età, sono maturo come uno psicolabile che si crede un immaturo, passiamo alla descrizione del gioco. Dopo averci giocato per quindici giorni ininterrottamente, sono giunto alla conclusione inconfutabile che voi, in questo nuovo titolo Sega, impersonerete un delfino; sono geniale eh? Comunque, lasciamo perdere le mie deduzioni, e passiamo ad analizzare il motivo per il quale voi impersonate un delfino: forse perché vi siete sempre chiesti cosa vedono i cubetti di pancarrè nel minestrone? Oppure perché è arrivato Lobo sulla Terra, e l'unico modo per non farsi devastare è incarnarsi in un delfino (l'unico essere vivente che gli è simpatico).

Beh, il motivo credo sia uno solo, ma non lo ricordo! Chiarito anche questo, vediamo un po' quello che dovrete fare nel gioco che, ve lo anticipo subito, non mi sembra molto differente da quello che dovevate fare nel primo episodio. Infatti, anche questa seconda avventura marinara (o Capricciosa?) della Sega vi farà andare alla ricerca dei soliti diamantoni, grazie ai quali potrete aprire dei varchi per accedere ai livelli successivi. Globalmente, quindi, il gioco di per sé non è cambiato molto, anche se le innovazioni tecniche le spiegherò più avanti.
Le vostre "armi" saranno, come del resto succedeva nel primo Ecco, solo la possibilità di tirare delle musate paurose a tutto e tutti (rocce comprese... se poi convenga è un altro discorso); arma che sinceramente risulta spesso poco funzionale e a volte addirittura deleteria; mi spiego meglio: per tirare le fatidiche musate, Ecco avrà bisogno di una no-



tevole spinta e quindi di una notevole richiesta di spazio e soprattutto di tempo; quest'ultimo, in particolare, è uno dei fattori che mancano per la maggior parte delle occasioni; quindi vi consiglio, in caso di pericolo, una repentina fuga e, magari, un attacco da riservare solo nei casi più tranquilli. Come se non bastasse, due anni fa il gioco era dotato di una grafica impensabile (bella sì, ma non poi così rivoluzionaria), oppure i programmatori della Sega in questo lasso di tempo non hanno imparato a sfruttare la macchina in maniera migliore; oppure ancora, mentre scrivevo me n'è venuta in



tanta fatica sarà ripagata solo momentaneamente, infatti i vari pesci e affini si ritroveranno nel medesimo punto non appena vi sposterete di qualche centimetro. A vostra disposizione, comunque, avrete anche una cosa utile, e cioè il mitico radar che hanno tutti i delfini che si rispettino; grazie al quale potrete, oltre che interloquire con i vostri simili, anche godere di una dettagliatissima mappa del livello, che vi segnalerà l'uscita e la dislocazione dei vari diamantoni.
Finalmente siamo arrivati alla parte tecnica che, come vi avevo anticipato, non è cambiata di molto rispetto a quella del predecessore. In effetti, mi trovo davanti a due alternative: o quasi m e n t e un'altra: a tutti andava bene così com'era. Quale di queste tre possibilità è quella che corrisponde al reale pensiero dei programmatori Sega, eh? La busta uno, la due o la tre? Beh, sinceramente non me ne frega niente, c'è però da dire che graficamente, pur rimanendo molto bello, questo gioco aggiunge solo una sorta di percorso in visuale "da dietro" in cui bisognerà, sempre manovrando il simpatico cetaceo, centrare dei cerchi (un po' come succede nei circhi).
Anche la parte audio non rappresenta nulla di particolarmente innovativo; anche se, intendiamoci, rimane di gran fattura, e in particolar modo le musiche che, sommate agli effetti sonori, contribuiscono in maniera magistrale a creare l'ambientazione perfetta per accompagnarvi nella vostra avventura.
Quindi, tutti i fan del primo Ecco troveranno in questo seguito un degno passatempo, anche se la difficoltà riscontrata a volte nel movimento del delfino e i difetti sopraelencati sulla capacità di offesa dello stesso non garantiscono una giocabilità perfetta.

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE

GRAFICA + Molto bella... - ma scarsamente innovativa.	90
SONORO + Ottime le musiche. + Buoni ma non eccelsi gli effetti sonori.	90
GIOCABILITÀ + Appetibile per gli aficionados. - Personalmente l'ho trovato un po' noioso.	85
LONGEVITÀ + Se vi piace lo finirete. . Beh, il motivo credo sia uno solo, ma non lo ricordo!	86
SEGA	85

ELECTRIC DREAM s.a.s.

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE CONSOLE, ACCESSORI
E VIDEOGAMES ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
VIA PIETRO MICHELI, 33 • 73100 LECCE
TEL. 0831/942352 • FAX 0831/315110
TEL. 0832/244465 • FAX 0832/247483 • CELL. 0337/824752

DONKEY KONG COUNTRY
L. 99.000

RISE OF THE ROBOT	L. 99.000
FIFA '95	L. 75.000
EARTH WORM JIM	L. 99.000
PITFALL	L. 99.000
SUPER RETURN OF JEDI	L. 99.000
POWER RANGER	L. 69.000
SUPER STREET F. II	L. 99.000
MORTAL KOMBAT II	L. 84.000

MEGA 32
L. 299.000

PREZZI IVA ESCLUSA • DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI • CERCANSI AGENTI

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

90

GIOCATO	I
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	-

Finalmente un gioco prodotto dalla Electronic Arts, era parecchio che non si faceva sentire... Quasi da due pagine!

Era naturale che succedesse, e infatti è successo: il contadino ha saputo quanto è buono il formaggio con le pere, e adesso un altro proverbio se n'è andato in paradiso.

Ma non divaghiamo, e passiamo direttamente alla descrizione di questo gioco, che potrebbe rivelarsi come uno dei migliori acquisti per la vostra piccola scatolina.
Naturalmente stiamo parlando di Fifa Int. Soccer, uno dei giochi più belli e divertenti ispirati a questo sport; da oggi, però, le cose sono cambiate, si è aggiunto un nuovo componente nella grande famiglia dei Fifoni, ed è appunto la versione per Game Boy.
Le regole del calcio le sapete tutti, una cosa che non ho mai capito, è pero il motivo per cui in questa versione tutti corrono in salita o in discesa, ma io ho sempre pensato che il calcio si giocasse in piano... misteri!
Ma bando ai miei deliri e passiamo alla vera descrizione del gioco, visto soprattutto che lo spazio è pochino; naturalmente, per esprimere un giudizio decente, dovrò tenere conto anche della conversione, e non solo del gioco in sé.
Allora, le opzioni sono rimaste esattamente le stesse; potrete infatti scegliere quanto far durare la partita, la dislocazione dei vari giocatori (naturalmente tenendo conto delle regole del calcio, nel senso che non potrete schierare tutti i giocatori davanti alla porta avversaria), se usare il portiere manuale o comandato

dal computer; in più, sarà presente anche la possibilità di giocare in due (usando due Game Boy) e, insomma, tutte le opzioni contenute nella versione a 16 bit.
Tecnicamente è fatto abbastanza bene, con sprite piccoli, ma ben animati; uno dei difetti peggiori, è comunque l'estrema lentezza che caratterizza tutte le azioni, lentezza alla quale ci si abitua comunque abbastanza in fretta.
La parte grafica è curata quindi abbastanza bene, anche se si poteva fare di meglio.
Il sonoro è tutto sommato decente, caratterizzato da musichette discretamente orecchiabili e da effetti che spaziano dal rumore che fanno i piedi colpendo la palla... al rumore che fanno i piedi colpendo la palla, in poche parole, pochissimi.
Per quanto riguarda la giocabilità, siamo messi abbastanza bene, infatti, se si sorvola sulla lentezza, il titolo si fa giocare e in più diverte parecchio; lo raccomando quindi a tutti gli amanti di questo sport, che magari posseggono anche un Super Game Boy, almeno per godere ogni tanto di qualche colore in più.

Raffaele Sogni

GAME BOY	
GRAFICA + Ben definita. + Moltissime animazioni.	92
SONORO + Buone le musichette. - Effetti sonori scarsini.	82
GIOCABILITA' + Divertente e giocabile. - Un po' troppo lento.	90
LONGEVITA' + Prima di finirlo passeranno dei mesi.	93
THQ	90

NEW GAME

Via 4 Novembre, 55 - 25066 LUMEZZANE PIEVE (BS) - TEL. 030/8970849 r.a. - FAX 030/8970854

SUPER NINTENDO

ACT RAISER	L. 79.000	DICK ENSPAIKE PALLAVOLO	L. 139.000	MARIO WORLD	L. 89.000	R-TYPE (USA)	L. 79.000
AERED ACROBAT	L. 129.000	DUNGEON MASTER (USA)	L. 99.000	MAXIMUN CARNAGE	L. 139.000	SECRET OF MANA 2 (Breath of fire)	L. 179.000
ALADDIN	L. 129.000	DENNIS THE MENACE	L. 149.000	MECHWARRIOR	L. 79.000	SENSIBLE SOCCER	L. 129.000
AXELAY	L. 49.000	EARTH DEFENCE FORCR	L. 69.000	MEGA MAN X	L. 119.000	SHADOW RUN	L. 149.000
ADDAMS FAMILY 2	L. 79.000	EARTH WORM JIM	L. 139.000	MISTER NUTZ	L. 119.000	SHAQ FU	L. 139.000
ALIEN 3	L. 79.000	EXHAUST HEAT F1	L. 79.000	MISTIC QUEST LEGEND	L. 139.000	SIDE POCKET (USA)	L. 149.000
ADDAMS FAMILY (USA)	L. 69.000	EQUINOX	L. 139.000	MUSYA (USA)	L. 79.000	SIM CITY	L. 89.000
AGURI SUZUKI F. 1	L. 99.000	FLASHBACK	L. 99.000	MIAO (JAP)	L. 79.000	SMART BALL (USA)	L. 79.000
ANDRE AGASSI (JAP)	L. 79.000	F ZERO	L. 69.000	MIGHTY MAX	L. 109.000	SPACE ACE	L. 149.000
ANOTHER WORLD	L. 79.000	FATAL FURY (USA)	L. 129.000	MONKEY (JAP)	L. 79.000	SPECTRE	L. 125.000
BATTLETOADS IN BATTLEMANIA	L. 89.000	FINAL FIGHT 2	L. 89.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	SPIDER MAN X-MEN	L. 69.000
BATTLE CLASH	L. 119.000	FIRST SAMURAI	L. 129.000	MARIO PAINT	L. 139.000	STAR FLEET	L. 99.000
BLACK HAWK	L. 99.000	FATAL FURY II (USA)	L. 149.000	MICROMACHINE	L. 115.000	STAR TREK (USA)	L. 169.000
BLANCO WORLD CLASS RUGBY	L. 89.000	FLINSTONS THE TREASURE	L. 139.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	STAR WARS	L. 99.000
BULLS VS BLAZERS	L. 89.000	FIFA INTERNATIONAL SOCCER	L. 119.000	NIGEL MANSELL RACING	L. 119.000	STARWING	L. 69.000
BUBSY THE BOBCAT	L. 79.000	GLI SBULLONATI	L. 119.000	NIGEL MANSELL F.1		STREET FIGHTER 2 TURBO (JAP)	L. 129.000
BATTLE GRAND PRIX (USA)	L. 89.000	GODS	L. 69.000	INDY CAR RAC.	L. 139.000	STREETFIGHTER II	L. 79.000
BELLA E LA BESTIA	L. 139.000	GSX II (JAP)	L. 79.000	N.B.A. LIVE	L. 149.000	STREET RACER	L. 129.000
BEST OF THE BEST KARATE (USA)	L. 59.000	GOOF TROOP (PIPPO)	L. 99.000	N.B.A. JAM	L. 129.000	STRIKE GUNNER	L. 79.000
BIOMETAL	L. 109.000	HARLEYS (USA)	L. 79.000	N.B.A. STAR CHALL	L. 69.000	STRIKER	L. 149.000
BAZZOKA + GIOCHI	L. 69.000	ILLUSION OF GAIA	L. 169.000	NHL 94 HOCKEY	L. 139.000	STUNT RACER FX	L. 149.000
BATMAN RETURNS	L. 99.000	INSPETTOR GADGET (USA)	L. 129.000	NHL 95 HOCKEY	L. 139.000	SUNSET RIDERS (Cow Boy)	L. 79.000
BROWL BROTHER	L. 119.000	I PUFFI	L. 139.000	N.F.L. FOOTBALL AMERICANO	L. 149.000	SUPER BATTLETANK	L. 99.000
CASTELVANIA IV	L. 129.000	JOHN MADDLEN		06 (JAP)	L. 79.000	SUPER BOMBERMAN	L. 79.000
CACOMA KNIGHT(JAP)	L. 79.000	FOOTBALL '93 (USA)	L. 69.000	PAC ATTACK	L. 109.000	SUPER DOUBLE DRAGON	L. 119.000
CHOPLIFTER III	L. 119,000	JURASSIC PARK	L. 99.000	PARODIOUS	L. 79.000	SUPER INDIANA JONES	L. 158.000
CONGO'S CAPER	L. 79.000	KENDO RAGE (USA)	L. 149.000	PILOTWINGS	L. 89.000	SUPER KICK OFF	L. 79.000
CLAYFIGHTER	L. 129.000	KING ARTHUR WORLD (RPG)	L. 79.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 79.000	SUPER JAMES POND	L. 129.000
CYBERNATOR	L. 79.000	KICK OFF 3	L. 109.000	PIRATES DARK WATER	L. 125.000	SUPER PINBALL	L. 99.000
DEAD DANGE (Picchiaduro)	L. 69.000	K.O. GEORGE F. BOXING	L. 59.000	PIT FALL	L. 139.000	SUPER PUTTY	L. 133.000
DESERT FIGHTER	L. 129.000	KRUSTY'S FUN HOUSE	L. 69.000	PLOK	L. 119.000	SUPER RETUNR OF THE JEDI	L. 149.000
DONKEY KONG COUNTRY (Ita)	L. 169.000	LAST ACTION HERO	L. 99.000	POPULOUS II	L. 79.000	SUPER STREETFIGHT. II	L. 149.000
DOUBLE DRAGON	L. 79.000	LEMMINGS II	L. 129.000	POWER DRIVE	L. 129.000	SUPER SWIV (JAP)	L. 79.000
DRACULA	L. 69.000	LESTER THE UNLIKELY (USA)	L. 149.000	POWER RANGER	L. 159.000	SUPER ALESTE	L. 89.000
DRAGON	L. 119.000	LETHAL ENFORCERS	L. 179.000	PRINCE OF PERSIA	L. 89.000	SUPER ICE HOCKEY (4 Players)	L. 139.000
DRAGON'S LAIR	L. 139.000	LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 149.000	RAIDEN	L. 79.000	SUPER MAN THE RETURN	L. 139.000
		LOST VIKINGS	L. 125.000	ROBOCOP 3	L. 79.000	SUPER WIDGET	L. 139.000
		MAGIC SWORD (RPG)	L. 79.000	REN E STIMPY (USA)	L. 89.000	SUPER OFF ROAD	L. 89.000
		MAGICAL QUEST	L. 149.000	RPM RACING (USA)	L. 79.000	SUPER TENNIS	L. 79.000
		MARIO ALL STARS	L. 119.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 149.000	SUPER AQUATIC GAMES	L. 119.000
		MARIO IS MISSING	L. 69.000	RIVAL TURF (USA)	L. 79.000	SUPER BOMBERMAN 2 (USA)	L. 139.000
		MARIO KART	L. 99.000	RUN SABER	L. 79.000	SUPER ADVENTURE ISLAND (USA)	L. 79.000

SYLVANIION (RPG)	L. 69.000						
TAZMANIA	L. 89.000						
TETRIS 2 (USA)	L. 139.000						
TETRIS 2 FLASH (JAP)	L. 159.000						
TINY TOONS	L. 79.000						
THE LION KING	L. 139.000						
THE ROCKETEER (JAP)	L. 79.000						
THE BLUES BROTHERS	L. 99.000						
THE SIMPSONS	L. 109.000						
TRODDLER (USA)	L. 129.000						
THE TERMINATOR (USA)	L. 89.000						
THE 7th. SAGA	L. 119.000						
TOM AND JERRY	L. 89.000						
TOPOLINO MANIA	L. 139.000						
TOTAL CARNAGE	L. 69.000						
TURN AND BURN (USA)	L. 119.000						
TURTLES TOURN. FIGHTER	L. 149.000						
T2 APCADE GAME	L. 79.000						
ULTIMA RUNES OF VIRTUE 2	L. 149.000						
U.N. SQUADRON	L. 69.000						
USA ICE KOCKEY (JAP)	L. 79.000						
UTOPIA (R.P.G.)	L. 119.000						
VAL D'ISÈRE CHAMPION SHIP	L. 139.000						
VIRTUAL SOCCER	L. 139.000						
VORTEX	L. 139.000						
WORLD HEROES	L. 129.000						
WING COMMANDER 2	L. 89.000						
WINTER OLYMPICS	L. 139.000						
WIRLO	L. 79.000						
WOLVERINE	L. 139.000						
WORLD CUP USA '94	L. 129.000						
WORLD HEROES 2 (USA)	L. 159.000						
WWF RAW	L. 139.000						
XARDION (USA)	L. 79.000						
XEYW (JAP)	L. 79.000						
YOSHI SAFARI	L. 79.000						
YOUNG MERLIN	L. 139.000						
ZELDA	L. 129.000						
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000						

Nintendo

ALLADIN	L. 89.000	CASTELIAN	L. 79.000	KIRBY'S ADVENTURE	L. 69.000	ROBOCOP II	L. 49.000
BARBIE	L. 69.000	DAY OF THUNDER (AUTO)	L. 49.000	LITTLE SAMSON	L. 49.000	ROLAND	L. 79.000
BIG FOOT	L. 49.000	DOUBLE DRAGON III	L. 45.000	LION KING	L. 89.000	RAD RACER	L. 69.000
BLASTER MASTER	L. 67.000	DRACULA	L. 49.000	LOLO 3	L. 49.000	RETURN OF THE EVIL FORCE	L. 49.000
BLUE SHADOW	L. 79.000	DUCK HUNT	L. 49.000	LOW G MAN (SPARATUTTO)	L. 49.000	RYGAR	L. 49.000
BOULDER DASH	L. 49.000	ELITE	L. 69.000	MARIO & YOSHI	L. 89.000	SALOMON KEY	L. 49.000
CASTELVANIA 2	L. 49.000	FAMILY FUN FITNESS	L. 79.000	MISSIONE IMPOSSIBILE	L. 49.000	SIDE POCKET	L. 49.000
CASTELVANIA 3	L. 49.000	GARGOILES QUEST 2	L. 49.000	NORTH & SOUTH	L. 89.000	SMASH TV	L. 69.000
CARTOON WORKSHOP	L. 109.000	GOAL	L. 59.000	NEW YORK	L. 69.000	SNAKE REVENGE	L. 49.000
		GREMLINS 2	L. 49.000	NIGEL MANSELL	L. 109.000	SOLAR JETMAN	L. 49.000
		HOOK	L. 49.000	OPEL GOLF	L. 59.000	SOLSTICE	L. 49.000
		HUNT FOR RED OCTOBER	L. 49.000	PUGSLAY SCAVENGER HUNT		SKI OR DIE	L. 49.000
		JIMMY CONNORS	L. 89.000	(FAM. ADDAMS)	L. 89.000	STAR WARS	L. 49.000

STREET GANGS	L. 49.000						
SUP. SPIKE V.BALL (Pallavolo)	L. 49.000						
THE BLUES BROTHERS	L. 69.000						
THE SIMPSONS	L. 129.000						
TALE SPIN	L. 69.000						
TOP GUN 2	L. 49.000						
TROG	L. 49.000						
WORLD WRESTLING	L. 49.000						
WIZARD & WARRIORS III	L. 69.000						
ZELDA II	L. 49.000						

MEGA DRIVE

ANDREA AGASSI (TENNIS)	L. 79.000	DARWING 4081 (JAP)	L. 79.000	GOLDEN AXE 3	L. 59.000	N.B.A. JAM	L. 89.000
ARCH RIVALS	L. 49.000	DAVIS CUP WORLD TOUR (TENNIS)	L. 119.000	GADGET TWINS - GENESIS	L. 79.000	N.B.A. LIVE '95	L. 129.000
ARIEL THE LITTLE MERMAID	L. 69.000	DE CAP ATTACK	L. 69.000	GUN SHIP	L. 89.000	NHL '94 HOCKEY	L. 149.000
ANOTHER WORLD	L. 69.000	DESERT STRIKE	L. 99.000	GUN STAR HEROES (JAP)	L. 69.000	NHL '95 HOCKEY (4 Players)	L. 129.000
ASTERIX	L. 119.000	DYNAMITE HEDDY	L. 99.000	HAUNTING	L. 119.000	OUTRUN 2019	L. 79.000
ALADDIN	L. 119.000	DR. ROBOT NIK'S	L. 114.000	HELL FIRE	L. 69.000	OUTRUNNERS	L. 89.000
ALIEN STORM	L. 79.000	DRAGON	L. 105.000	HYPERDUNK (PALLACANESTRO)	L. 139.000	PELE' II WORLD TOUR	L. 79.000
ALIEN 3 GENESIS	L. 79.000	DRAGON'S FURY	L. 99.000	HOOK	L. 79.000	PIRATES - GENESIS	L. 136.000
ASSAULT SUIT LEYONOS (JAP)	L. 79.000	DJ BOY	L. 79.000	INCREDIBLE HULK	L. 119.000	PIT FALL	L. 119.000
ALTERED BEAST	L. 79.000	DOUBLE DRAGON 3	L. 89.000	INSECTOR (JAP)	L. 79.000	PHELIOS (JAP)	L. 79.000
ALISIA DRAGON - GENESIS	L. 79.000	DOUBLE HEADER HOCKEY +		JOUNGLE BOOK	L. 109.000	PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 69.000
AEREO BASTER	L. 79.000	DUBLE CLUTCH	L. 99.000	JURASSIC PARK	L. 89.000	POPOLOUS II	L. 69.000
ARROW FLASH	L. 49.000	FOOTBALL	L. 79.000	JORDAN BIRDS	L. 89.000	POWER DRIVE	L. 119.000
ATOMIC RUNNER	L. 49.000	EA HOCKEY	L. 49.000	JAMES POND	L. 79.000	PUGGSY	L. 69.000
BALL 2 3D	L. 99.000	EARTHWORM JIM	L. 139.000	JAMES POND 3	L. 119.000	RASTAN SAGA II (R.P.G.) JAP	L. 79.000
BARE KNUCKLE (JAP)	L. 79.000	ECCO THE DALPHIN 2	L. 126.000	JEWEZ MASTER (JAP)	L. 79.000	RED ZONE	L. 119.000
BATMAN - GENESIS	L. 79.000	EMPIRE OF STEEL	L. 69.000	JAMES POND II	L. 79.000	RISE OF THE ROBOTS	L. 119.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000	ETERNAL CHAMPIONS	L. 89.000	KAWASAKI SUPERBIKE	L. 109.000	ROLLING THUNDER 3	L. 139.000
BATTLE MANIA (JAP)	L. 79.000	ESWAT	L. 79.000	KICK OFF 3	L. 99.000	ROCKET KNIGH ADVENTURES	L. 109.000
BEAUTY AND THE BEAST (USA)	L. 99.000	EVANDER HOLY FIELD'S BOXING	L. 129.000	KID CHAMELEON	L. 49.000	ROCK'N ROLL RACING	L. 85.000
BLADES OF VENGEANCE	L. 109.000	ELEMENTA MASTER I (JAP)	L. 79.000	KLAX - GENESIS	L. 79.000	ROBOCOP TERMINATOR	L. 69.000
BONANZA BROS	L. 79.000	EXMUTANTS	L. 49.000	LAWNMOVER MAN	L. 109.000	RAMBO III	L. 79.000
BRUTAL	L. 129.000	FATAL FURY	L. 79.000	LOTUS II	L. 69.000	SHAQ-FU	L. 119.000
BUCK ROGERS	L. 79.000	FATAL FURY 2	L. 139.000	LEADER BOARD	L. 79.000	SHINING FORCE II	L. 109.000
BUGGER MAN	L. 109.000	FIFA SOCCER	L. 109.000	LAST BATTLE	L. 79.000	STREETS OF RAGE 3	L. 89.000
BURNING FORCE	L. 79.000	FIFA SOCCER '95	L. 109.000	LEMMINGS	L. 79.000	SONIC 3	L. 139.000
BUSBY	L. 89.000	FATAL LABIRINT	L. 79.000	LEMMINGS 2	L. 109.000	SPLATTER HOUSE 3 - GENESIS	L. 144.000
CUCK ROCK	L. 79.000	FANTASIA (TOPOLINO)	L. 119.000	LETHAL ENFORCER	L. 169.000	SONIC SPINBALL	L. 129.000
COMBAT CARS	L. 89.000	FATMAN (JAP)	L. 79.000	LHX ATTACK CHOPP.	L. 69.000	SONIC	L. 89.000
COSMIC SPACE HEAD	L. 69.000	FLINSTONE THE MOVIE	L. 119.000	LOTUS TURBO	L. 69.000	STREET FIGHTER II	L. 129.000
CAPTAIN AMERICA	L. 79.000	FREASURE LAND (Puzzle)	L. 79.000	MARVEL LAND	L. 79.000	SUPER MONACO GP. II (JAP)	L. 79.000
CAPTAN PLANET	L. 109.000	F-117 NIGHT STORM	L. 79.000	MAXIMUM CARNAGE	L. 119.000	SONIC 2	L. 129.000
CHAKAN	L. 59.000	GREATEST (BOX)	L. 129.000	MORTAL KOMBAT	L. 89.000	SPIDER-MAN	L. 79.000
CHIKI BOY	L. 49.000	GODS	L. 99.000	MIG 29	L. 129.000	SHADOW DANCER	L. 79.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GREENDOG	L. 89.000	MAZIN WARS	L. 79.000	SHADOW OF THE BEAST	L. 79.000
CURSE (JAP)	L. 79.000	GENERAL CAOS	L. 69.000	MICROMACHINE 2	L. 99.000	SHADOW OF THE BEAST II	L. 69.000
CRACK DOWN	L. 79.000	GENERATION LOST	L. 109.000	MUHAMMAD ALI	L. 129.000	SILVESTER & TWITTEE	L. 129.000
DANGEROUS SEED (JAP)	L. 79.000	GAUNTLET IV	L. 115.000	MUT LEUGUE HOCKEY	L. 69.000	SONIC KNUKLE (SONIC 4)	L. 129.000
		GLOBAL GLADIATOR	L. 129.000	MICHAEL JACKSON'S	L. 79.000	SNAKE RATTLE'N ROLL	L. 104.000
		G-LOC	L. 99.000	MICROMACHINE	L. 119.000	SPACE HARRIER	L. 79.000
		GRAN SLAM (TENNIS)	L. 49.000	MIGHTY MAX	L. 95.000	SUPER-MAN	L. 99.000
		GHOULS'N GHOST'S	L. 79.000	MORTAL KOMBAT II	L. 139.000	SUPER SHINOBY 1	L. 79.000
		GOLDEN AXE II - GENESIS	L. 79.000	NIGEL MANSELL F1		STREET OF RAGE II	L. 129.000
				INDY CAR RAC.	L. 99.000	STRIDER	L. 49.000

SKITCHIN	L. 59.000						
SPLATTER HOUSE 2	L. 49.000						
SUPER HANG ON	L. 49.000						
SUPER HYLDE	L. 79.000						
SUPER REAL BASKETBALL	L. 109.000						
SUPER SHINOBY 2	L. 69.000						
TAZMANIA	L. 69.000						
TAZMANIA 2	L. 109.000						
TAZMANIA II THE RETURN	L. 99.000						
TERMINATOR 2	L. 49.000						
THE LEGEND OF GALAHAD	L. 69.000						
THE LION KING	L. 119.000						
THE REVENGE OF SHINOBI	L. 79.000						
TOE JAM & EARL '1 (USA)	L. 79.000						
TURTLES TOURNAMENT FIGHTER	L. 129.000						
TWO CRUDE DUDES	L. 79.000						
THE OTTIFANTS	L. 109.000						
TURBO OUTRUN	L. 109.000						
THE FAERY TALE	L. 79.000						
THE TERMINATOR	L. 49.000						
THE FLINTSTONES	L. 96.000						
TALESPIN	L. 49.000						
TOE JAM & EARL	L. 124.000						
TOPOLINO MANIA	L. 129.000						
TURTLES THE HYPERST ONE HEIST	L. 109.000						
TOKI - GENESIS	L. 79.000						
TUNDER FORCE II	L. 79.000						
THE GREAT WALDO SEARCH - GENESIS	L. 79.000						
ULTIMATE SOCCER	L. 115.000						
URBAN STRIKE	L. 119.000						
VIRTUA RACING	L. 149.000						
WINGS OF WOR	L. 79.000						
VIRTUAL PINBALL	L. 109.000						
WOLVERINE	L. 99.000						
WWF RAW	L. 115.000						
WWF WRESTLEMANIA	L. 69.000						
YOGI BEAR	L. 129.000						
ZERO TOLERANCE	L. 99.000						
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	L. 99.000						
X-CALIBRE	L. 119.000						
X-MEN	L. 89.000						

MASTER SISTEM

ACTION FIGHTER	L. 49.000	F. 1	L. 59.000	MORTAL COMBAT 2	L. 79.000	ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
ANDREA AGASSI	L. 98.000	FANTASY ZONE	L. 59.900	NEW ZELAND STORY	L. 49.000	R. TYPE	L. 49.000
ALIEN STORM	L. 49.000	FORGOTTEN WORLD	L. 49.000	OLIMPIC GOLD	L. 49.000	SHINOBI	L. 49.000
ALIEN 3	L. 49.000	GAUNTLET	L. 69.000	OUTRUN EUROPA	L. 49.000	SOLAR JETMAN	L. 49.000
ASTERIX	L. 59.000	G-LOC	L. 49.000	PAC MANIA	L. 49.000	SONIC 3	L. 59.000
BACK FUTURE II	L. 59.900	GP RIDER	L. 49.000	PREDATOR 2	L. 49.000	STREET OF RAGE II	L. 59.000
BACK FUTURE 3	L. 49.000	HEROES OF THE LANCE	L. 49.000	PIT FIGHTER	L. 49.000	SUPER OFF ROAD	L. 49.000
BATMAN RETURN	L. 49.000	IMPOSSIBLE MISSION	L. 59.900	POPOLOUS	L. 49.000	SUPER SPACE INVADERS	L. 59.900
BOULDER DASH	L. 49.000	INCREDIBLE HULK	L. 89.000	PRINCE OF PERSIA	L. 49.000	SUPER TENNIS	L. 39.000
BUGGY RUN	L. 49.000	JAMES BOND 007	L. 49.000	PRO WRESTLING	L. 49.000	SUPER KICK OFF	L. 59.000
CHASE HQ	L. 49.000	JURASSIC PARK	L. 59.000	RAMPART	L. 49.000	STRIDER II	L. 59.000
DESERT STRIKES	L. 49.000	LOW G. MAN (SPARATUTTO)	L. 49.000	RENEGADE	L. 49.000	SHOOTING GALLERY	L. 79.000
DONALD DUCK	L. 59.000	MASTER OF BARKNES	L. 69.000	ROAD RASH	L. 99.900	SMASH HITS	L. 59.900
DUCK HUNT	L. 49.000	MASTER OF COMBAT	L. 49.000	ROAD RUNNER	L. 49.000	SMASH TV	L. 49.000
		MICHAEL JACKSON'S	L. 49.000	RAMBO III	L. 49.000	SPEEDBALL 2	L. 59.000
		MONACO GP II (SENNA)	L. 59.000	ROBOCOD (JAMES POND II)	L. 59.000	STREETS OF RAGE	L. 49.000

STAR WARS	L. 59.000						
TENNIS ACE	L. 69.000						
TERMINATOR	L. 49.000						
THE NINJA	L. 49.900						
THE SECRET OF SHINOBI	L. 49.000						
TRANSBOT	L. 49.000						
XENON 2	L. 69.000						
WIMBLEDON TENNIS	L. 49.000						
WINTER OLYMPICS	L. 49.000						
WONDER BOY	L. 49.000						
WORLD CLASS LEADERBARD GOLF	L. 49.000						
WORLD CUP USA 94	L. 99.000						
ZILLION II	L. 59.900						

OFFERTISSIMA SUPER MARIO WATCH

L. 49.000

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

SUPER GAME BOY ITALIANO L. 119.000

CONSOLE ACTION SET NINTENDO 8 BIT + PISTOLA + 2 JOY STICK + 2 GIOCHI

a sole L. 189.000

Orari d'apertura

dalle 9 alle 12

dalle 14 alle 19

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR

ORDINARE È FACILE: TELEFONACI OPPURE MANDACI UN FAX

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI COMMERCIALIZZATI

JELLY BOY

Articolo straordinario: in redazione ci è giunto un nuovo capolavoro, dimenticate Donkey Kong Country, da oggi il platform per eccellenza si chiama Jelly Boy.

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Era una notte buia e tempestosa, gli uccellini erano andati a fare la nanna da un pezzo, mentre i grilli avevano le zampette congelate, e quindi non facevano il solito bordellone... Insomma, era una notte di quelle che si leggono nelle recensioni.
Il resto della storia ve lo risparmio, sappiate comunque che il mago Zurlì è il cattivo, e voi siete i buoni.
Voi naturalmente avrete il compito di salvare il mondo comandando uno sbaglio della natura chiamato Jelly Boy, attraverso un sacco di livelli, naturalmente uno più difficile dell'altro. A vostra disposizione, comunque, non avrete solo la buona volontà e la disperazione, oh no, il nostro piccolo eroe potrà dare dei poderosissimi pugni con l'ombelico e trasformarsi nelle forme più disparate... Ma non è fantastico? Beh, non vi rispondo perché potrei risultare offensivo, in ogni caso, a seconda delle occasioni, il nostro amico Jelly (un nome, una fabbrica di colla...) diventerà una simpatica mongolfiera, per salire in locazioni altrimenti irraggiungibili; un simpatico martello, indispensabile per rompere blocchi di materia (si accettano scommesse su quale sia il materiale che li compone) che occluderanno dei passaggi; un simpatico pallone, utile per saltare in giro come dei claustrofobici; e un sacco di altre cose tutte una più simpatica dell'altra... Insomma, veramente un gioco disgustosamente simpatico!
Ma veniamo alle opzioni: prima di iniziare a giocare vi verrà chiesto di selezionare le modalità di gioco, e potrete quindi esaltarvi scegliendo se giocare da soli o in due (naturalmente alternati), se inserire la password, oppure se iniziare direttamente a giocare.
Graficamente questo titolo potrebbe anche andare, se non fosse per lo sprite principale (a mio avviso uno dei più antipatici) e per la struttura dei livelli, i quali risultano per la maggior parte troppo intricati e monotoni.
Le musichette obiettivamente sono abbastanza orecchiabili, anche se alla lunga risultano un po' ripetitive; mentre per quanto riguarda gli effetti sonori, siamo tutto sommato a livelli medi, il che significa che pur essendo sempre gli stessi, quelli che ci sono, sono fatti abbastanza bene.
La giocabilità è il problema principale: la difficoltà è eccessivamente elevata - il che pregiudica l'interesse dei giocatori più giovani, forse gli unici a cui la veste grafica potrebbe piacere - e rende il gioco abbastanza frustrante, e quindi poco longevo.
Concludendo, quindi, personalmente mi sento di consigliare il gioco solo ai lettori che studiano Yoga da qualche millennio.

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE

GRAFICA - Animazioni scadenti. - Livelli monotoni.	79
SONORO + Effetti accettabili. - Musiche ripetitive.	82
GIOCABILITÀ + Frustrante. - Innovativo come una canzone di Ice MC.	70
LONGEVITÀ + Passerà del tempo prima di finirlo... - ... probabilmente qualche secolo!	70
	73

SUPER NES

GRAFICA + Più definita della versione MD - Per il resto, leggete a fianco.	80
SONORO - Stesso discorso per la versione MD.	82
GIOCABILITÀ - Non è cambiato nulla.	70
LONGEVITÀ - A costo di diventare monotono: vedi a fianco.	70
	73

giocatori	1/2
livelli	9
livelli di difficoltà	4

La SNK le sta provando tutte per lasciare indelebilmente il segno nella storia videoludica dei picchiaduro, e direi che c'è ormai riuscita senza dubbio alcuno. Adesso, alle già note saghe di Fatal Fury ed Art of Fighting, si va ad affiancare questa...

Forse avrete già sentito parlare di questo King of Fighters anche senza conoscere il gioco in questione. Per i puristi dei beat 'em up targati SNK, infatti, il King of Fighters è un torneo che si tiene ogni anno e che vede misurarsi i migliori lottatori del mondo, di ogni stile, in combattimenti corpo a corpo senza regole e all'ultimo sangue.
Avevamo già parlato del King of Fighters in occasione di Fatal Fury e di Fatal Fury 2, dove questo torneo aveva fatto da pretesto e da sfondo al gioco. Adesso, è proprio il torneo in sé che costituisce il gioco, e dato che è specificato che si tratta dell'edizione '94, non è escluso che ci troviamo di fronte al primo episodio di una nuova saga (chi vivrà, vedrà). Ora vediamo un po' in dettaglio questo nuovo titolo da ben 196 megabittoni (e l'ormai imminente, se non addirittura già disponibile mentre leggete queste righe, Samurai Shodown II, dovrebbe averne la nuova quota record di duecentodue).

Innanzitutto vi sono la bellezza di venticinque lottatori in tutto (dei quali uno, il cattivone finale, non è selezionabile), quindi in assoluto il numero più alto di combattenti mai visto in un picchiaduro di tipo streetfighteriano. Tra questi, abbiamo i beniamini dei beat 'em up precedenti SNK: gli immancabili Terry, Andy Bogard e Joe Higashi; i mitici Robert Garcia, Akuma Sakazaki ed il figlio Ryo; la bellissima Mai Shiranui, la buttafuori King di Art of Fighting I e II, la piccoletta di casa Sakazaki, Yuri; ed infine il simpatico Kim Kap Hwan di Fatal Fury 2 e Special (si sente invero la mancanza di Geese Howard e Wolfgang Krauser).
Tra i nuovi personaggi spiccano i membri della

squadra giapponese: Goro Daimon, ex-campione di Judo alle Olimpiadi (in pratica l'equivalente di un Zangief più carino); Benimaru Nikaido, lottatore dal look piuttosto ambiguo; e Kyo Kusanagi, il quale si vede subito che i programmatori hanno deciso di farne il figo di turno; sfoggia infatti molti atteggiamenti alla Bruce Lee, veste alla moda e possiede una tecnica molto spettacolare.

Adesso mi preme dire che l'impostazione di TKOF '94 è completamente diversa da quella classica di tutti gli altri picchiaduro ai quali abbiate mai giocato: qui, infatti, non muoverete un singolo lottatore, bensì una squadra formata da tre elementi. Mi spiego meglio: i ventiquattro combattenti di cui vi

RAFFO

Finalmente un picchiaduro per Neo Geo, non se ne vedevano da anni... a parte gli scherzi, questo titolo rappresenta veramente un gioco imponente.
Solo parlando dei personaggi, siamo a livelli mai visti; ben ventiquattro lottatori infatti, garantiscono una longevità spaventosa. Giudizio positivo quindi, soprattutto se consideriamo anche una grande realizzazione tecnica e un giocabilità altissima.
Una cosa però la vorrei sapere, per quale motivo i programmatori continuano a fare le ombre lampeggianti? Cos'è, in Giappone hanno un neon scarico al posto del sole?

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi propietari - Tutti i prezzi sono IVA compresa.

VIRTUAL GAMES

Via Portio, 44
17020 Bardino V. (SV)
di Borgo Diego

SUPER NINTENDO
£. 215.000 !

Art of Fighting	59.000
Batman "Animat. series"	149.000
Black Throne	119.000
Breath of fire	129.000
Death & Ret. of Superman	129.000
Demon's Crest	129.000
Donkey Kong Country	139.000
Double Dragon 5	119.000
Dragon Ball Z 3	119.000
Dragon Bruce Lee	139.000
EarthWorm Jim	139.000
Final Fantasy 3	135.000
Great Circus Mistery	139.000
Jungle Book	119.000
Legend of Mist. Ninja	59.000
Lion King	139.000
Mario's fun letter	115.000
Maximum Carnage	119.000
Mortal Kombat 2	129.000
Operation Europe	135.000
Power Ranger	139.000
Samuraj Shodown	139.000
Soccer Shootout	129.000
Sparkster	119.000
Street Racer	115.000
Super Mario "All Stars"	79.000
Super Mario Kart	69.000
Super Metroid	119.000
Super Punch Out	119.000
Super Street Fighter	125.000
Topolino Mania	139.000
Vortex (FX Chip)	139.000
Wild Trax	129.000
W.W.F. Raw	115.000

SATURN
£. 1.399.000

Clockwork-Knight	149.000
Galz - Racer	149.000
S. Mistery-Mansion	149.000

e altri ancora.....

Sega 32X Pal
£. 399.000

BasketBall	129.000
Doom	139.000
Methal-head	135.000
Star Warsl	145.000
S. Motocross	129.000
V. Racing Deluxe	139.000

GAME GEAR
+ gioco
£. 170.000

Aladin	59.000
Desert Strike	55.000
Mortal Kombat 2	75.000
NBA Jam	55.000
Robocop VS Term.	55.000
Sonic 2	79.000
Sonic Drift	79.000
Street Fither 2	49.000
T2 Judgment Day	49.000
World Cup USA 94	59.000

3DO
+ converter
+ gioco a scelta
£. 999.000

Alone in the Dark	99.000
Burning Soldier	99.000
Corpse Killer	125.000
Demolition Man	119.000
Fifa Soccer	119.000
Gex	115.000
Gridders	105.000
Jurassic Park	79.000
Mad dog Mccree 2	99.000
Mega Race	99.000
Microcosm	99.000
Novastorm	99.000
Need for Speed	115.000
Quarantine	119.000
Raise of Robots	119.000
Rebel Assault	115.000
Road Rash	99.000
Samurai Shodawn	129.000
Shock Wave	99.000
Slayer	99.000
Space Shuttle	89.000
Star Control 2	115.000
Star Trek next gen.	119.000
Super Wing Commander	99.000
S. Street Fightrer 2	129.000
Theme Park	119.000
Shadow	105.000
Total Eclipse	69.000
Vr Stalker	99.000
Way of the warrior	105.000
Who shot Jhonny Rock	109.000
Waialae Golf	115.000

MEGA DRIVE + 2 pad
£. 215.000

Battletech	119.000
Contra 3	119.000
Dragon Bruce Lee	119.000
Dune II	115.000
Dynamite Headdy	99.000
ECCO the dolphin 2	115.000
Ertworm Jim	139.000
Fifa Soccer 95	125.000
Gunstar Heroes	49.000
Jungle Book	109.000
Lawnmower-man	115.000
Lethal Enforce 2	119.000
Lion King	139.000
Mortal Kombat 2	112.000
NLH Hockey	115.000
Operation Europe	125.000
Robocop VS Terminat.	65.000
Samuraj Shodown	139.000
Simpson Virt. Bart	89.000
Sonic & Knuckle	119.000
Sonic 3	95.000
Sparkaster	99.000
Street of Rage 3	85.000
Super Street Fight.	125.000
Topolino Mania	115.000
Urban Strike	112.000
Viewpoint	119.000
Wolverine	119.000
W.W.F. RAW	115.000

Per ordinare :
Tel. 019 / 639225
Tel. 019 / 639223
e Fax

Costo della spedizione :
£. 5.000 ordinario
£. 10.000 urgente

avevo già detto, sono divisi in otto squadre fisse da tre personaggi ciascuna, e ognuna di esse rappresenta una nazione (i due fratelli Bogard con Joe sono sotto lo stendardo italiano - yeahhhh!-, Robert, Ryo e Akuma rappresentano il Messico, e così via).

frontare uno solo dei lottatori della squadra avversaria, esaurendo con questo combattimento l'intero scontro tra le due squadre (combattimento che, in questo caso, viene articolato in due round, al contrario della maniera spiegata precedentemente, in cui il round per ogni combattimento

SHIN

E' la prima volta che mi capita di vedere un picchiaduro con un numero di personaggi così elevato (non è vero, Shadow Fighter su Amiga ne ha forse ancor di più... ma non penso che la cosa possa turbarvi più di tanto) e devo dire che ritrovare i più famosi lottatori dei diversi beat 'em up della SNK tutti riuniti nello stesso gioco fa davvero un certo effetto. Tutto sommato si tratta di un mix tra Fatal Fury 2 e Art Of Fighting, con l'aggiunta di nuovi personaggi e qualche fondale in più. Carina la possibilità degli scontri tre contro tre a chi resiste di più... A mio parere da tenere in considerazione, dato che è su CD e costa relativamente poco (sempre meno della cartuccia...).

Gli incontri saranno a eliminazione diretta tra i partecipanti di due squadre alla volta: il giocatore stabilirà la sequenza in cui desidera porre i personaggi della sua squadra, dopodiché il primo nell'ordine affronterà il primo lottatore della squadra avversaria, e il vincitore tra i due si scontrerà col secondo membro della squadra nemica, e così fino all'esaurimento di tutti i membri di una squadra (in pratica, chi vince resta in campo). Alla fine di ogni incontro parziale, al vincitore in questione verrà reintegrata parte dell'energia.
Ci sarebbe anche la possibilità (selezionando l'opzione Single Play) di scegliere solo un lottatore della squadra preselezionata e af-

parziale era uno solo), ma questo tipo di gioco è certamente meno divertente e toglie tutta la novità e il divertimento a TKOF '94.
Tecnicamente parlando, quest'ultimo prodotto SNK è forse un passo indietro rispetto ai precedenti dello stesso tipo: non vi sono infatti i due piani prospettici che avevano caratterizzato l'epopea di Fatal Fury, o le zoomate introdotte con la saga di Art of Fighting. Il sistema di gioco è quindi quello nudo e crudo inaugurato da Street Fighter II; c'è solo da dire che è presente l'energia mistica, la quale non serve (come in Art of Fighting) a permettere l'uso delle mosse speciali, ma solo a rendere più letale (se l'indicatore segnerà il massimo) ogni attacco diretto all'avversario. Da queste ultime cose che ho scritto, potreste dedurre che non esiste più la spettacolarità grafica o il realismo dei succitati titoli precedenti, e in effetti si potrebbe dire che è proprio così. Gli sprite sono piuttosto piccoli (meno di metà schermo), più o meno come quelli di Art of Fighting II nell'inquadratura a grand'angolo, ma risultano ben animati (meglio che in Fatal Fury Special, secondo me).
I fondali, invece, sono disegnati con una tecnica diversa dalle precedenti: vengono utilizzati dei retini che rendono spesso i colori poco puliti e danno una generale impressione di bassa risoluzione; risultano però molto pieni di particolari (forse non lo sono mai così stati negli altri giochi) e piuttosto realistici nel complesso.
Le musiche sono davvero stupende (nella versione cd c'è persino una canzone interamente cantata in giapponese!), e contribuiscono non poco a esaltare il giocatore.
C'è forse da dire che (sempre nella versione cd) i caricamenti risultano eccessivamente lunghi e spezzano piuttosto male le fasi di gioco tra un incontro e l'altro (vedere per credere), ma questo è un difetto a cui, data l'entità della memoria dei giochi in rapporto a quella della console, i possessori del Neo Geo CD dovranno abituarsi.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

NEO GEO CD

GRAFICA +buone animazioni	91
SONORO +fantastico	94
GIOCABILITÀ +innovativo il sistema a squadre - e basta	91
LONGEVITÀ + otto squadre - ma i caricamenti stufano	86
SNK	90

144.22.09.45*

SCAMBIOGIOVANI

Il NUOVO servizio di <u>messaggeria privata</u> Xenia:

... vuoi parlare con tutti i redattori della tua rivista?
... vuoi conoscere nuovi amici?
... vuoi avere in antemprima novità e anticipazioni?
... vuoi vendere, scambiare o acquistare software, hardware o altro?
Adesso PUOI FARE TUTTO QUESTO IN TEMPO REALE grazie al NUOVO <u>servizio messaggeria</u> della Xenia Edizioni, il sistema più VELOCE, DISCRETO, LIBERO E ANONIMO di scambiarsi messaggi di ogni genere!
Potrai persino CREARE UNA TUA CASELLA VOCALE PERSONALE per poter ricevere e inviare messaggi a chi vuoi e come vuoi!

Se vuoi lasciare dei MESSAGGI PRIVATI allo 'staff' della Xenia
ecco l'elenco delle nostre caselle vocali:

Stefano "Zio" Gallarini 2000	Raffaele "Raffo" Sogni 2005
Francesco Gambino 2001	Bonaventura "BDB" Di Bello.....2006
Stefano Petrullo.....2002	Emanuele "Shin" Scichilone 2007
Roberta Zampieri.....2003	Andrea Della Calce 2008
Bova Byte.....2004	Tutti gli Altri.....2009

PROVA SUBITO IL NUOVO SERVIZIO SCAMBIOGIOVANI: TI ASPETTIAMO!

* Questo servizio costa SOLO 635 lire al minuto + IVA

Servizi Vocali - V.le Piemonte, 21 - Cinisello Balsamo (MI) - Tel. (02) 66.03.71.57

JAPAN PLANET

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SEGA SATURN

MEGA 32

SONY PS-X

NEO GEO CD

E IN PIU' FX NEC, 3DO, GADGET, CD E MOLTO ALTRO!

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA L. 10.000

TEL 039/322605

FAX 039/321944

DAL LUNEDI' AL SABATO

DALLE 9 ALLE 12 E DALLE 14 ALLE 18

(SEGRETERIA TELEFONICA FUORI ORARIO)

96

GIOCATORI	1 - 8
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

Non vorrei ripetermi, ma evidentemente l'appello lanciato sullo scorso numero, all'interno della recensione di Super Sidekicks 2, è stato senza dubbio uno dei più felici, una sorta di premonizione...

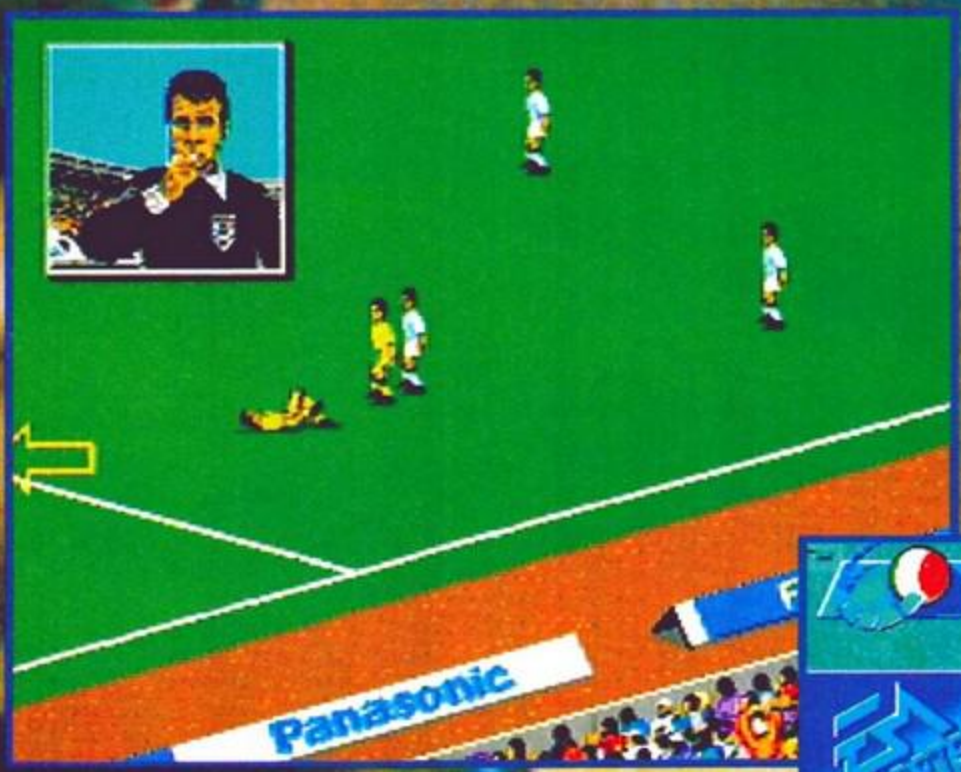
Eh già, pare che il buon Gianluca Vialli abbia esaudito tutti i miei desideri più reconditi e le doppiette contro Fiorentina e Roma, mi hanno letteralmente entusiasmato: quattro piccoli gioielli, quattro gol spettacolari e un Vialli finalmente ritrovato... Scommetto che dopo questa recensione, la stragrande maggioranza dei tifosi lettori di ConsoleMania, di fede non bianconera, mi odierà con tutte le forze: ma che ci volete fare, quest'anno sento odore di scudetto (e dopo la gloriosa vittoria con i viola, sto vagliando seriamente l'ipotesi di partecipare alla trasferta al Tardini di Parma, giusto per verificare la solidità della mia Juventus. Ma ribadisco, è l'anno dello scudetto! Figuratevi che Max, sullo 0-2 per la Fiorentina si ostinava a ripetere che avremmo vinto 3-2, mentre io, in lacrime, contavo lira per lira tutti i soldi spesi per la costosissima Tribuna Ovest. Bene, ho finalmente appurato che Max non porta solo sfiga, ma anche un po' di fortuna...).

Ma torniamo a noi e più precisamente a questo Fifa 95. Wow, per la seconda volta in due mesi, la Electronic Arts mi sorprende, lanciando due titoli che si discostano e migliorano le routine dei precedenti lavori, dandoci così due piccoli capolavori. Non l'avrei mai detto, ma Fifa 95 è riuscito a migliorare un gioco pressoché perfetto e già questa non è un'impresa da poco. Ma andiamo con ordine e vediamo tutte le caratteristiche di questo nuovo gioco di calcio dell'Electronic Arts. La prima cosa che salta all'occhio è la presenza delle squadre, che nella nuova versione sono veramente parecchie: pensate che si può scegliere quale squadra guidare di sette nazionalità diverse (brasiliane, olandesi, italiane, tedesche, americane, inglesi e spagnole), oltre alle già esistenti rappresentative nazionali. Grazie alla moltitudine di squadre, è possibile cimentarsi in veri e propri campionati nazionali (io, Shin e il BDM, stiamo disputando un intero campionato, ovviamente quello italiano e la mia Juve, come al solito, domina!), ma non mancano come al solito le possibilità di disputare

FIFA 95 SOCCER

RAFFO

Signori, siamo davanti al gioco definitivo di calcio per Mega Drive: tutti i difetti che erano presenti nella precedente versione sono stati poderosamente eliminati; in questo grande capolavoro, potrete infatti scegliere tra tutte le squadre del mondo; eseguire azioni che farebbero impallidire Pelé, e un fraccaio di altre cose che non vi dico perché ci sono già nella recensione. In poche parole, il meglio!



una coppa, una serie di play-off, e naturalmente le amichevoli... E fin qui niente di clamoroso. La vera novità concerne l'azione vera e propria sul terreno di gioco, grazie ad alcune migliorie tecniche davvero impressionanti! Prima di tutto il sistema di controllo dei giocatori è stato nettamente migliorato, così come i vari tocchi a disposizione: lasciando per un attimo da parte l'aggiunta di un gozzillardo di frame di animazione, la cosa con la quale è stata realizzata la partita assaporabile lascia di stucco. Finalmente i colpi di testa hanno un significato ed è possibile sviluppare delle vere e proprie azioni, partendo da verticalizzazioni, torri e conclusioni al volo, oppure dribbling secchi e tocchi vellutati. La gestione dei movimenti è stata quindi in parte riveduta in modo tale da raggiungere un livello di realismo davvero mai visto (la palma d'oro per il miglior gol va ora come ora a Shin, che dopo una splendida conclusione di testa su calcio d'angolo e relativo miracolo del portiere avversario, è riuscito a realizzare una splendida rete, grazie all'inserimento di un suo centrocampista che, con una freddezza pari a quella del buon vecchio Sosa, ha scaraventato la palla sul palo opposto grazie a uno splendido tiro al volo di esterno destro. Quite astonishing!). Le opzioni di gioco sono le solite, ovvero la possibilità di cambiare la tattica di gioco, effettuare sostituzioni e stabilire le coperture delle varie fasce del campo, suddiviso tra difesa, centrocampo e attacco. Nella foga di delineare le nuove caratteristiche di questo Fifa, mi stavo dimenticando di dire che le routine di gestione del portiere, se controllato dal computer, sono nettamente migliorate e l'estremo difensore compie una serie di movimenti in più, ma la cosa più importante è che si è definitivamente scrollato di dosso quell'alone di paralisi che lo contraddistingueva nel primo episodio della serie. C'è da sottolineare anche quanto sia migliorata la maneggevolezza del portiere se viene controllato manualmente, e vi assicuro che schierarsi tra i pali è una soddisfazione davvero incredibile. L'unico bug, anche se a dire il vero piuttosto clamoroso, è che il computer non si accorge minimamente se vengono effettuate più di due sostituzioni (mi sa che ho trovato il lavoro del futuro: fare il playtester alla Electronic Arts, visto che quelli attuali si lasciano sfuggire delle cose davvero incredibili!). Ah, come al solito è prevista l'opzione per giocare in quattro con l'implementazione dell'interfaccia 4Way Play.

Beh, mi sembra di avere elencato tutto, pregi e difetti. C'è bisogno di dire che Fifa 95 è un must? Oppure che è IL capolavoro assoluto? No, sarebbe troppo riduttivo...

MAO

MEGADRIVE	
GRAFICA + ben definita - a volte un po' scattosa	93
SONORO + buoni effetti sonori - musichette così così...	85
GIOCABILITA' + immediato, furioso e... + ... frenetico	95
LONGEVITA' + infinito... + ... e mai noioso	96
ELECTRONIC ARTS	96

RISERVATO AGLI OPERATORI DEL SETTORE:
Ricerchiamo rivenditori e punti vendita in tutta Italia

GEVIN® S.R.L.
CORPORATION

IMPORTATORE DISTRIBUTORE ESCLUSIVO UFFICIALE PER L'ITALIA

NEO·GEO CD

VI OFFRIAMO:

- ASSISTENZA TECNICA SPECIALIZZATA
- QUALITÀ GRAFICA E VELOCITÀ DI GIOCO A LIVELLO DI COIN OP
- SONORO INSUPERABILE (QUALITÀ CD)
- RAPIDITÀ DI CARICAMENTO E NON DURANTE IL GIOCO
- PREZZO CONTENUTO DELLA CONSOLE E FORTEMENTE RIDOTTO SUI GIOCHI
- SONO GIÀ DISPONIBILI PIÙ DI 30 TITOLI

IMMINENTE

POTRAI GIOCARE CON:

Art of Fighting 1 e 2
Samurai Shodown 1
Fatal Fury 1-2 e Special
Super Sidekicks 2
Top Hunter
King of Monsters 2
Magician Lord
Football Frenzy
Top Player's Golf
Baseball Stars 2
Last Resort
Nam 1975
Ninja Commando
Crossed Swords
Blue's Journey
Thrash Rally...

E tanti altri ancora !

ULTIMA USCITA

GEVIN CORPORATION Via Nuova Poggioreale, 163 A/b - 80143 NAPOLI Tel. (081) 281582 PBX • Fax (081) 5546641

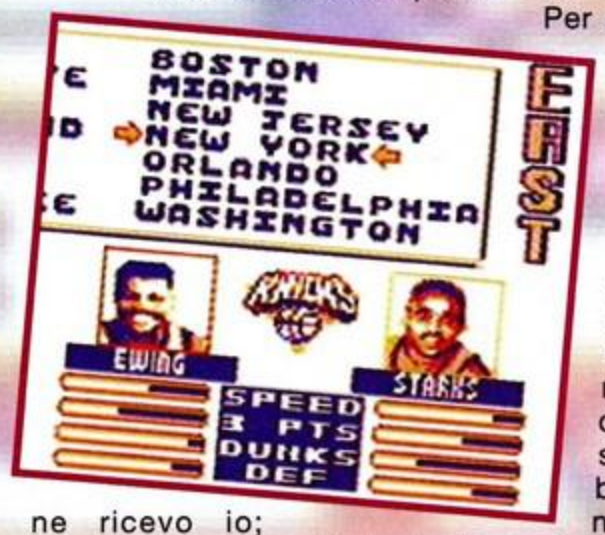
NBA JAM

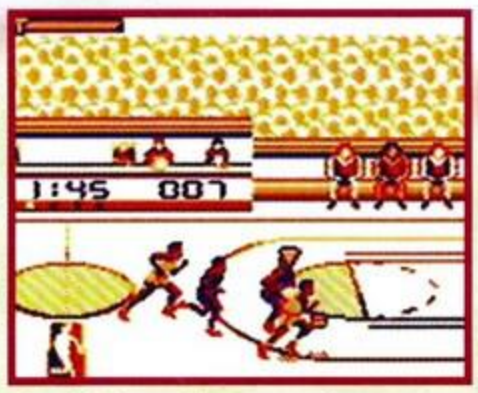
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

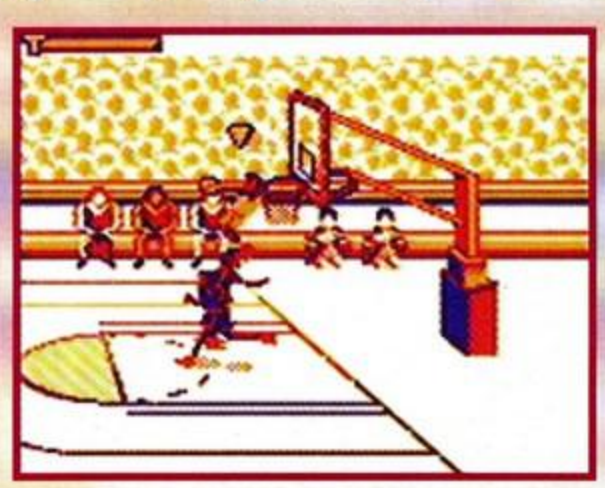
Finalmente è uscito, nessuno se lo aspettava, eppure, eccolo fra noi; guardate che salti, che corse... Il mio cane mangia Choppy.

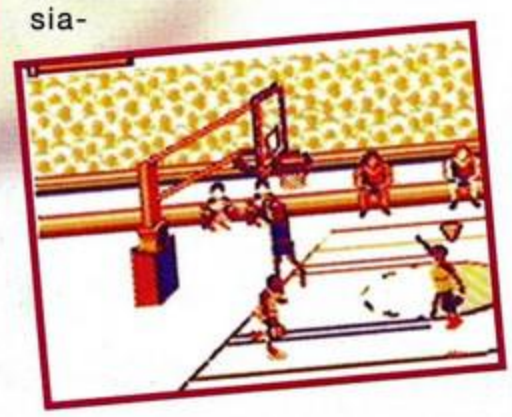
Il Game Boy, a quanto si dice in giro, è la console portatile più venduta nel mondo; questo titolo, quindi, dovrebbe interessare una buona fetta di lettori, specialmente in virtù del fatto che la recensione la scrivo io, fino a prova contraria il recensore più OK dell'intera redazione.
Modestamente, in effetti, sono ben pochi qui in redazione a ricevere tanti insulti quanti ne ricevo io;
quindi volevo una volta tanto ringraziare i miei fan di tutte le parolacce che mi spediscono ogni mese... Sono commosso.
Ma passiamo a NBA Jam, uno dei giochi più osannati (giustamente) degli ultimi tempi. Conversione di coin-op, ha avuto un grande successo quando è sbarcato sulle console a sedici bit, raggiungendo picchi di vendita paurosi.
Da oggi, però, anche i possessori di Game Boy potranno esaltarsi a fare schiacciatone da quindici metri e falli da galera.
Ma veniamo un po' al gioco vero e proprio, e parliamo di qualche regola che, per programmazione, si distacca un po' dalle vere regole dell'NBA. Allora, innanzitutto qualunque partita verrà giocata in quattro soli giocatori, per arrivare, facendo qualche ora di conti, al risultato di due giocatori per squadra; naturalmente voi manovrerete uno dei quattro, e avrete il compito di vincere.
Per aiutarvi, però, i programmatori hanno ben pensato di inserire una sorta di mega iper salto; che vi servirà, oltre che per spiccare salti da ranocchione, anche per dare un po' di varietà al gioco, che altrimenti si rivelerebbe un po' troppo ripetitivo.
Bene, bene, ora senz'altro voi mi chiederete cosa ne penso di questo gioco (cosa ne pensi di questo gioco? ndLettori), beh, che dire, tecnicamente non è affatto malvagio, anzi, è ricchissimo di particolari simpatici, colme per esempio i flash della folla che immortalano le schiacciate più spettacolari, oppure ancora i passaggi della palla verso il compagno dietro la schiena non appena si comincia da bordo campo... insomma, questi particolari per molti possono non significare un tubo, fatto sta che il lavoro dei programmatori va premiato, e io lo faccio.
Il sonoro mi ha lasciato alquanto indifferente, le musiche sono piuttosto anonime, mentre gli effetti vanno a braccetto con le musiche.
Ma parliamo di qualcosa di serio, la giocabilità, che mi ha strippato veramente: sinceramente i giochi di basket non mi hanno mai entusiasmato più di tanto, questo NBA Jam, però, devo ammettere che mi ha divertito non poco; gli sprite sono controllabilissimi, se poi calcoliamo che si può impedire agli avversari di fare canestro con le mosse più subdole e cattive di questo mondo...
Tagliando corto, questo gioco mi è veramente piaciuto, peccato solo per un sonoro non all'altezza, ma anche il Game Boy ha i suoi limiti.

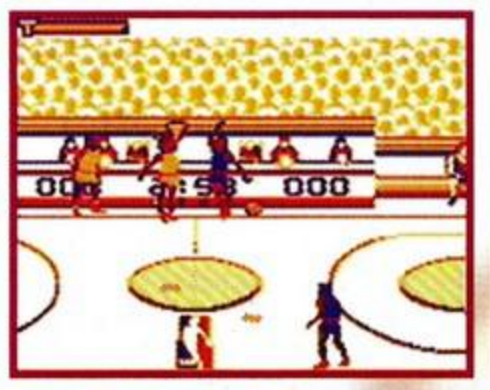
Raffaele Sogni











GAME BOY

GRAFICA + Curata nei minimi particolari. + Animazioni molto belle.	92
SONORO - Abbastanza anonimo nel complesso.	80
GIOCABILITA' + Divertente fin da subito. + Un sacco di violenza gratuita.	94
LONGEVITA' + Un sacco di squadre da affrontare. - Peccato che non si possa giocare in due.	90
ACCLAIM	93

SUPER STREET FIGHTER II TURBO

98

GIOCATORI	1/2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Se qualcuno vuole ancora discutere su quale sia il picchiaduro più bello si faccia pure avanti che lo fucilo. Eppoi su 3DO non c'è molta altra scelta...

IMPORT

L'ultimo coin op targato Capcom sulla saga di picchiaduro più famosa al mondo vede finalmente la luce su una console da casa. Ha quasi dell'incredibile se solo ripenso a quando ero un baldo giovincello e giocavo con le mie manine grassocce (?!? A dire il vero non sono ancora riuscito a raggiungere uno dei miei sogni più ambiti, ovvero il peso forma di 60 Kg, ho toccato i 58, ma non di più!) al primo Street Fighter. Ricordo come, scoperta e perfezionata la tecnica delle fireball, finirlo era uno scherzo. Mi ricordo anche di come era facile battere quel tontolone di Mike: con un colpo e poi in parata bassa finché non scadeva il tempo, per non parlare della sezione bonus in cui bisognava spaccare tavole di legno o mattoni con un colpo di karate o di come si potesse scegliere solamente Ryu o Ken. E i nemici? I più stupidi erano forse il punk inglese, lo stesso Mike, l'americano che giocava a soccer (massì, quello che tirava certi colpi di tacco...) e il primo dei due giapponesi: crapa pelata! I più infami i due cinesi, il primo tailandese (parente stretto di Balrog e dello zio Freddy Krueger) e Sagat, all'epoca uomo da battere... Bei tempi quelli! E quando arrivò Street Fighter II? Fu tutt'altra storia: otto personaggi selezionabili, ma con un divario abissale tra uno e l'altro. Con Chun-Li e i suoi calci multipli finirlo era un gioco da ragazzi (terza partita). Però il gusto di scoprire le mosse degli altri e vedere i diversi finali, mioddio! Poi fu il turno della Champion Edition in cui si potevano selezionare anche i quattro cattivoni del momento (M. Bison, Balrog, Sagat e Vega) e si continuò di questo passo fino a giungere a questo Super Street Fighter 2 Turbo (non mi sono dimenticato né di SF2 Turbo né di Super Street Fighter 2, ma li tralascio per giungere subito al dunque), dove i personaggi sono diventati diciassette di cui sedici selezionabili. L'unico completamente nuovo è Akuma, di cui, aspetto a parte, non si sa assolutamente nulla. Per chi si fosse perso lo scorso episodio sappia che gli altri quattro sono in ordine sparso: T. Hawk (indiano d'America), Fei Long (cinese), Dee Jay (Bahamas) e Cammy (inglesina), mentre una precisazione credo sia opportuna fin da subito: le innovazioni non finiscono qui! Un combattente completamente nuovo non è affatto male già di per sé, ma c'è da dire che i grafici della Capcom si sono evoluti enormemente sia nello stile di disegno che nella caratterizzazione dei vari personaggi. Le mosse sono molto più personali, così come i movimenti e gli stili di combattimento. Ken e Ryu, per esempio, ai tempi di SF e SF2 era-

PIERMARCO

Questa è, in assoluto, la migliore versione del mitico capolavoro capcomiano tra quelle a cui ho mai avuto occasione di giocare, sia per la risoluzione grafica (640x480 pixel), le animazioni (fluide e non carenti in numero di frame e le musiche (col CD c'era da aspettarselo), che per il gioco in sé, il quale presenta pugni, calci e mosse inedite rispetto alle versioni per Megadrive e Super Nintendo e, soprattutto, è la versione Turbo, con il misterioso Akuma e le super mosse. Insomma, acquistando questo CD per 3DO è come se vi portaste a casa il coin op.
L'unico difetto sta nel joypad Panasonic, un po' duretto per le diagonali. Passo e chiudo.

no assolutamente identici, poi con SF2T e SSF2 il primo s'incentrò sulla velocità e l'altro sulla potenza. Con quest'ultimo titolo queste diversità sono state sottolineate ancora di più e adesso i due si diversificano anche nelle mosse più semplici. Ken al posto del calcio laterale forte con girata ne fa uno basso sempre con giravolta incorporata. Ryu dal canto suo ha sostituito il centrone diretto in faccia con una bordata allo stomaco. Il primo ora è in grado di fare la presa con capriola anche in aria, Dee Jay una serie di pugni multipli che lasciano una scia, Blanka una scivolata modello sogliola... e potrei andare avanti così per altre quattro pagine di rivista. Il punto forte è comunque dovuto al fatto che adesso esistono le supermosse! Nella parte bassa dello schermo c'è un indicatore d'energia secondario che si carica quando portate a segno certi colpi, soprattutto quelli che sono normalmente riconosciuti come mosse speciali. Una volta che questo indicatore ha raggiunto il livello massimo il giocatore può effettuare la supermossa (di solito è una di quelle speciali ripetuta due volte, ma state tranquilli il manuale le riporta...): realmente devastanti.
Concludendo solo altre due precisazioni: è possibile selezionare la velocità di gioco (coin-op docet!) e giocherete contro Akuma solo se vincerete tutti i round di fila. Facile no?

Shin

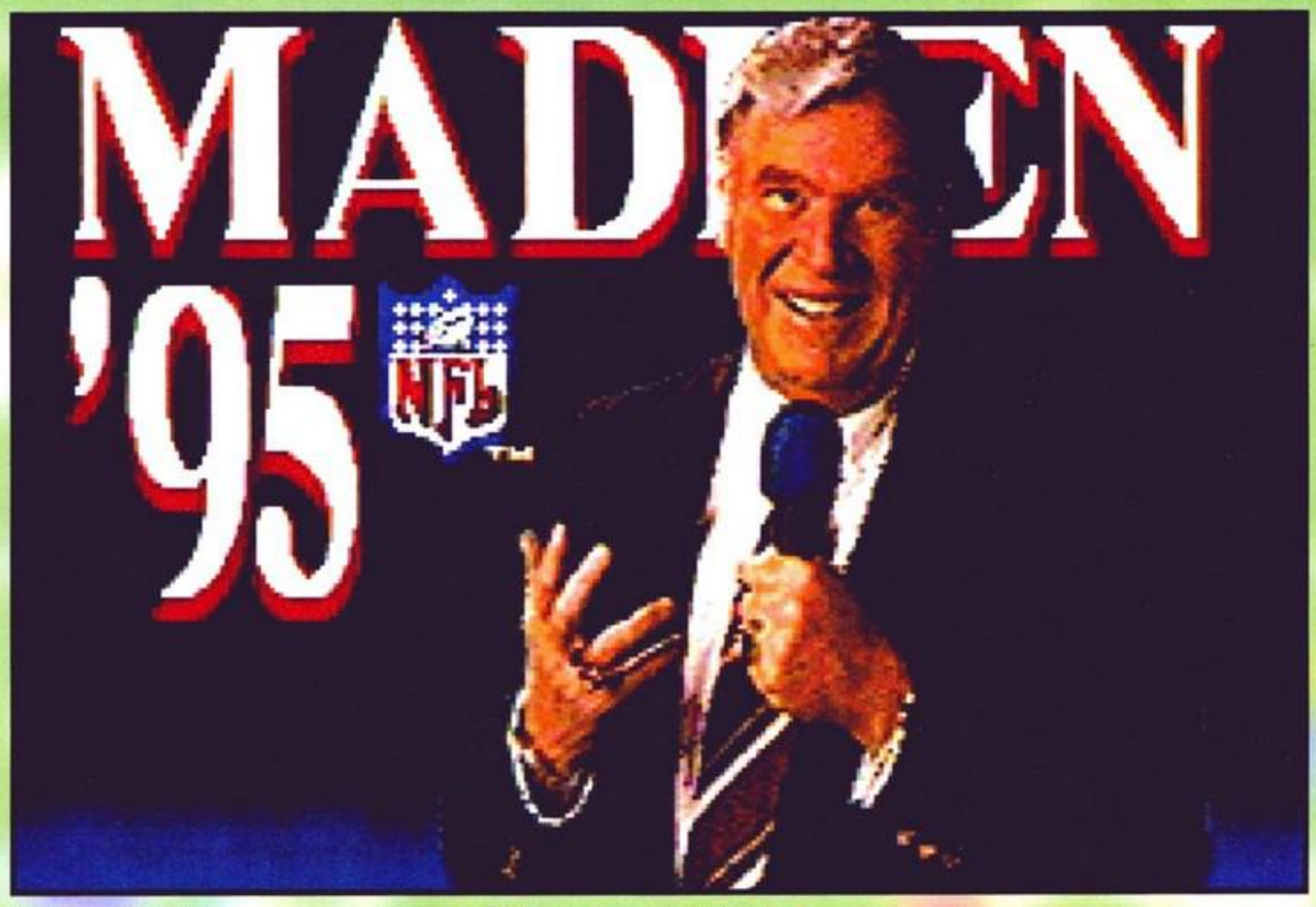
RAFFO

E così anche il 3DO è riuscito ad accaparrarsi il titolo più ambito da tutti i video giocatori dell'universo. Tutto è praticamente uguale al coin-op, dalle "Super mosse" ad Akuma; l'unico problema è che per lottarci contro non dovrete mai perdere nemmeno un round... una bella faticata.

3DO	
GRAFICA + bella, bella e impossibile... + il coin-op a portata di tiro.	98
SONORO + bello, bello e impossibile... + musiche da favola, gli effetti di più!	98
GIOCABILITA' + bello, bello e impossibile... + E' lui: l'unico e inimitabile!	98
LONGEVITA' + bello, bello e impossibile... + per il potere di Akuma!	98
CAPCOM	98

GIOCATORI	1 - 2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

MADDEN '95

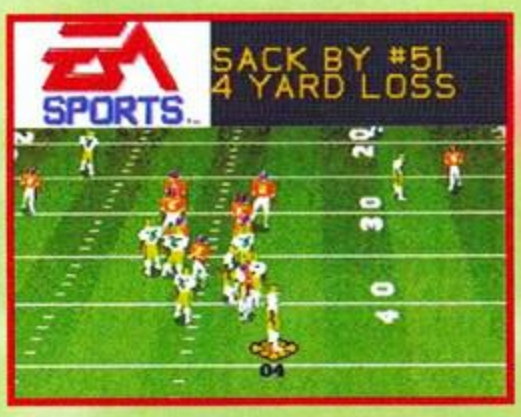


54, 68, 76, 9, 2, 95! Hut, Hut, HUT!! Fermi tutti! Chi è il 95?!??!?

No, ditemi che non è possibile, che molto probabilmente sto sognando, che tutto questo non è assolutamente vero. Sì, dev'essere così, adesso mi sveglio e mi ritrovo di fronte al MegaDrive mentre gioco a FIFA 95. Eh sì la EA Sports è diventato il mio incubo personale, una sorta di antitesi, la mia nemesi, tanto per rimanere in temi apocalittici.
Beh, adesso vi verrà voglia di sapere quali e quante innovazioni siano state apportate a questa versione. Devo essere sintetico, rapido e indolore? Siete sicuri? La fredda cronaca? Per quello che mi ricordo dei passati Madden, oltre al fatto che questo tizio si sarà fatto una barcata di soldi grazie alle sponsorizzazioni, mi sembra che non sia stata nemmeno una virgola; la riprova più lampante l'ho avuta dal fatto che la routine di movimento del campo è rimasta tale, grazie al finto strato di parallasse che invece di rendere realistico il manto erboso, fa di tutto per farlo assomigliare sempre più a un Tapis Roulant verde. E poi diciamocelo chiaramente: voi comprereste mai un gioco intitolato "Il Calcio di Massimo Marianella" oppure "Sandro Ciotti's Soccer"? E che c'entrano i nostri due telecronisti, vi starete chiedendo? Ma è semplicissimo! Si da il caso infatti che il buon vecchio Madden, non sia altro che un commentatore televisivo, né più né meno. Ma lasciamo da parte queste animosità (Madden l'ho sempre odiato e il mio odio sta proporzionalmente aumentando a ogni sua apparizione videoludica: mi sa che John Madden Football 96 potrà essere il tracollo psicofisico...).
Come gli altri capitoli della soap-opera, ehm, volevo dire della saga, anche questo Madden 95 è approvato dalla NFLPA, la associazione dei giocatori professionisti americani, e questo significa che sono presenti tutti i nomi dei giocatori e i "rosters" (ovvero le schede contenenti dati e statistiche di ciascun singolo) completi dei dati della passata stagione. Se esistono i reali nomi dei giocatori è palese che esistano anche i nomi delle vere squadre, oltre a tutte le regole dell'intera stagione NFL, compresa la nuovissima regola dei due punti per la realizzazione di un calcio piazzato. In aggiunta a tutto questo po' po' (inteso nel senso di tanta, non certo di escremento...) di roba, Madden si è preso la briga di ridisegnare un intero playbook di

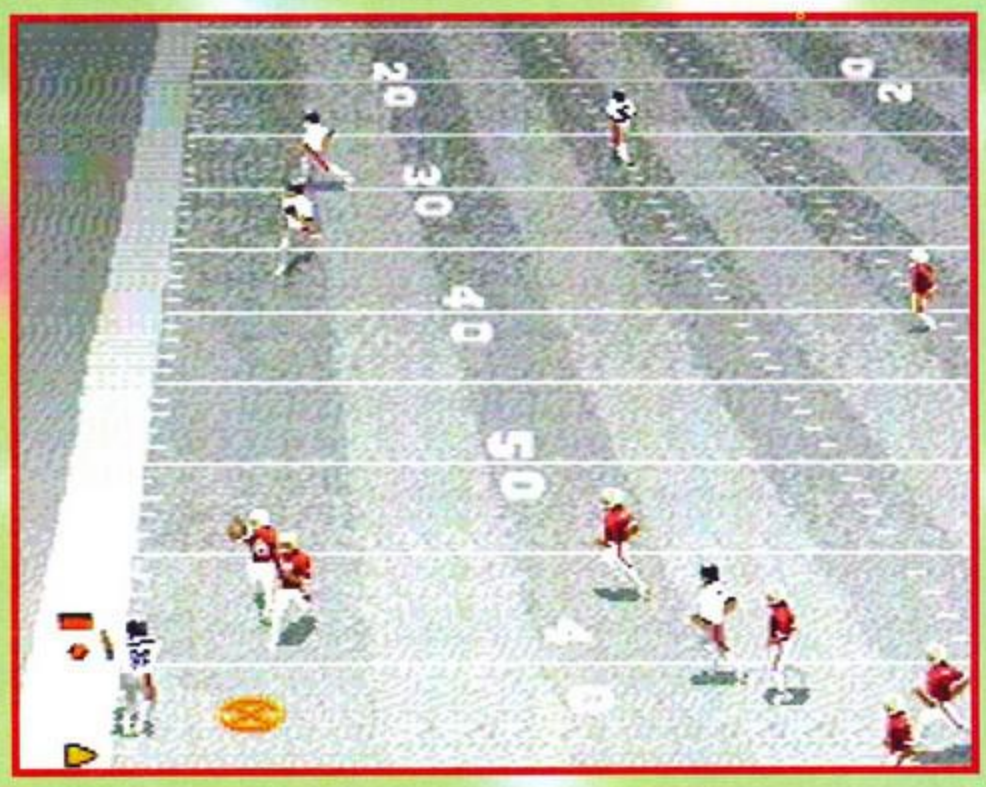
schemi difensivi, oltre alla selezione dei migliori giocatori dello scorso campionato, raggruppati sotto la bandiera All-Madden. Insomma, le solite trentamila caratteristiche diverse per invogliare a giocare, peccato solamente che il gioco sia rimasto prettamente identico alle sue precedenti versioni, ma forse in fondo in fondo c'era da aspettarselo. Gli schemi selezionabili per la propria azione di gioco sono aumentati in maniera drastica, ma l'azione di gioco è rimasta la stessa: il solito sistema di controllo difficilissimo che riesce a rendere incomprensibile il semplificatissimo sistema di passaggi, anche questo rimasto uguale (ve lo ricordate? Quello che funzionava con la pressione del pulsante corrispettivo a una delle tre finestre che si aprivano in alto allo schermo, tanto intuitivo quanto difficile da usare...).

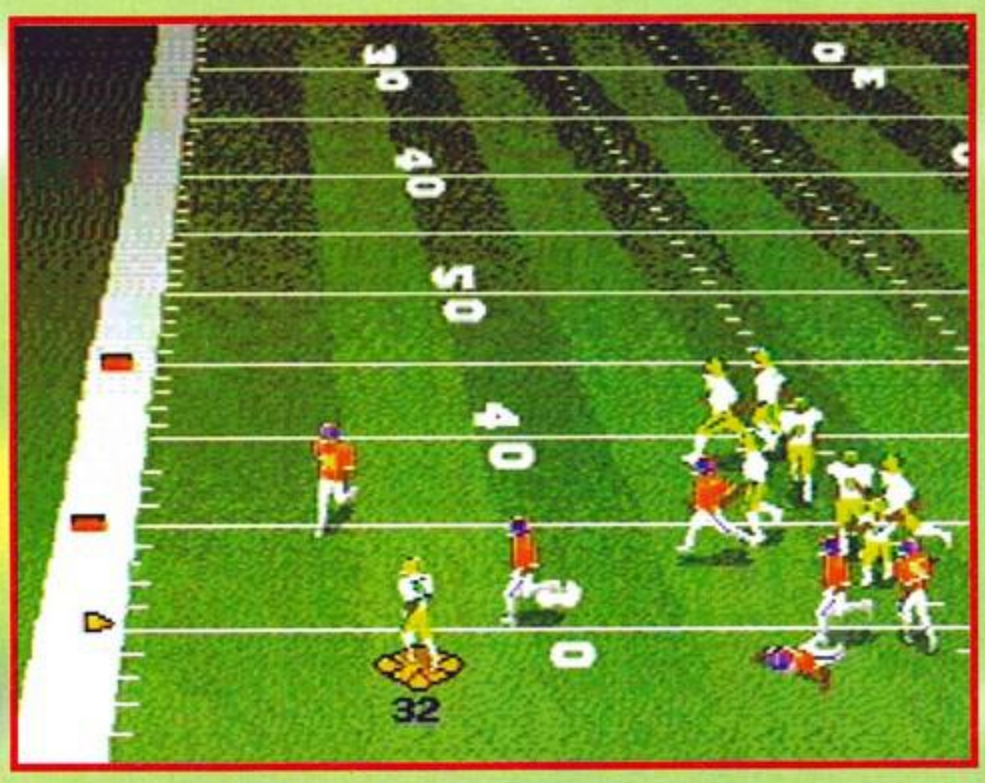
Per concludere, mi sembra che ci siano le foto a far capire ai lettori le differenze fondamentali con le versioni pre 95 di Madden (e adesso che mi ricordo il tutto mi sembra spudoratamente copiato da Bill Walsh College Football, ma può essere una mia impressione): basta confrontarle. Un gioco che piacerà ai veri fanatici di football americano, che probabilmente qui in Italia si contano sulla punta delle dita di una mano...

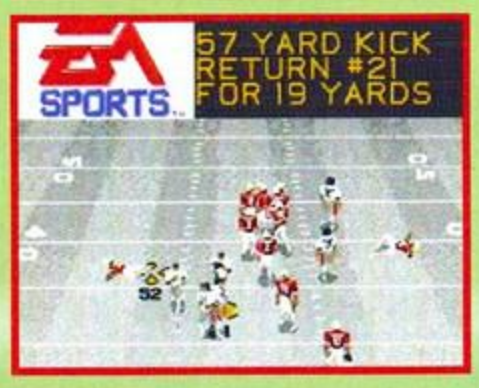


ALEX

Mah, a mio avviso questo Madden Football non è affatto così brutto come lo descrive MAO. La grafica è stata leggermente ritoccata e, anche se più pixellosi, i giocatori sono più grandi; sono d'accordo invece sul fatto che il prato si muove sempre come se le linee e l'erba - o il sintetico - fossero distaccate. Il sonoro non è mai stato un punto di forza delle simulazioni di football (beh, c'era una versione di Joe Montana, uscita un paio di annetti fa, che aveva un bel parlato digitalizzato) ed è quello che è. Però un intero playbook di schemi può fare una certa differenza per quanto riguarda la longevità, e il sistema di passaggi non è davvero difficile da usare - io non ho mai avuto problemi, mentre non riesco a fare un passaggio decente a FIFA o NBA Live. C'è da dire che effettivamente ci si potrebbe aspettare di più dal quarto o quinto seguito di un gioco, e per questo il voto è così basso (merito mio, MAO gli aveva dato ancora di meno...). Sicuramente per gli appassionati (che non sono affatto pochi, checché ne dica MAO) e per quelli che hanno solo o la prima o la seconda puntata del gioco - se avete JM ' 94 lasciate perdere, sono un po' troppo simili perché l'acquisto sia giustificato.





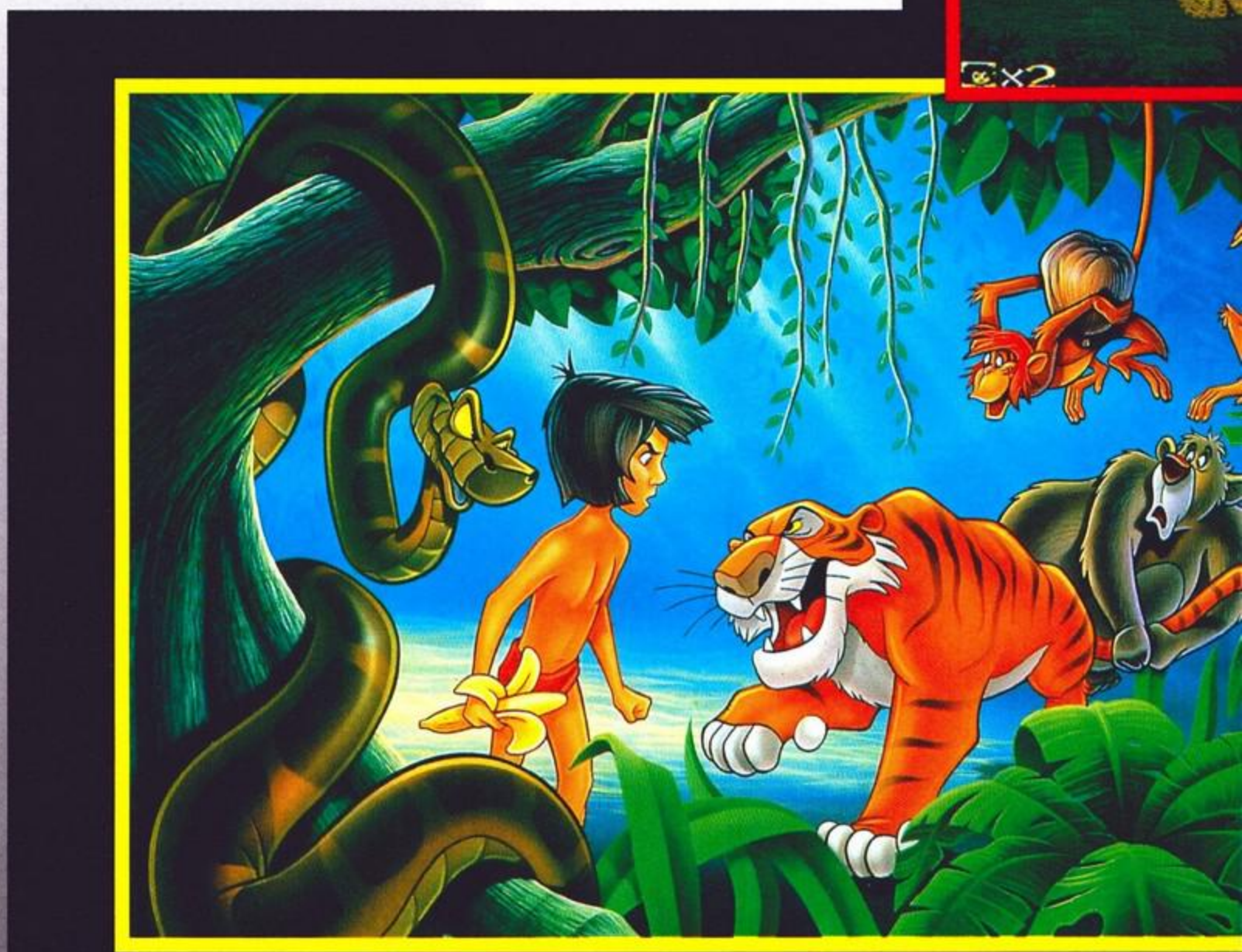


MAO

MEGADRIVE	
GRAFICA + minime differenze, ma è... - quasi la solita	81
SONORO - il solito	75
GIOCABILITA' + solo per appassionati - la solita	84
LONGEVITA' + nuovo playbook - la solita	83
ELECTRONIC ARTS	81

CONTINUA...

E LA FAVOLA



ATTENZIONE, IN AMERICA E' SBARCATO UN NUOVO EROE! AMERICA, TERRA PROMESSA, GRANDE ANCHE PER UN PERSONAGGIO COME FIEVEL, INTENZIONATO A SALVARE LA SUA FAMIGLIA. UN GRANDE AVVINCENTE CARTONE ANIMATO.

SUPER NES

HUDSON SOFT

Disney

Il Libro della Giungla

Virgin INTERACTIVE entertainment

UN CLASSICO DI WALT DISNEY, IL LIBRO DELLA GIUNGLA REGALA SU CARTUCCIA TUTTA L'ATMOSFERA DEL FAMOSO CARTONE ANIMATO. PER GIOCARE CON IL CUCCIOLO D'UOMO MOWGLI E TUTTI I DIVERTENTI PERSONAGGI DEL FILM.

SUPER NES
NES
GAME BOY
MEGA DRIVE

E' UN'ESCLUSIVA:

LEADER DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE SPA - VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO/VA - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

giocatori	1/2
livelli	6
livelli di difficoltà	1

OFF-WORLD INTERCEPTOR

Finalmente approda sul nostro 3DO uno dei giochi più attesi dell'anno: sin dalle preview in Total Eclipse ne avevamo già sentito parlare, e chi si è occupato della realizzazione è, come avrete già indovinato, nientepopodimenoc he la mitica Crystal Dynamics.

Questo Off-World Interceptor, ennesimo gioco di corsa (anche se il definirlo unicamente così, è davvero improprio - come spiegherò più avanti) per il mostro nero della Panasonic, ha una storia molto travagliata. Basti dire che doveva già uscire la scorsa estate, che doveva chiamarsi Orion Off Road e che, in pratica, doveva essere proprio un altro gioco, dal concept più basato sulla gara di fuoristrada, piuttosto che (come è adesso) sulla distruzione incondizionata di qualsiasi cosa vi si pari davanti. Volendo fare subito un commentino su quest'ultima fatica della ditta più rinomata per la prima console a trentadue bit, devo dire che l'impressione che indubbiamente si ricava assistendo o giocando a Off-World Interceptor è di estrema confusione. Lo schermo è sempre pieno di roba, da mezzi nemici a ostacoli, da torrette che vi mitragliano incessantemente ad astronavi che fanno la stessa cosa nel tentativo di farvi saltare per aria. E' evidente come talvolta ciò possa causare rallentamenti o scattosità dell'azione; basta comunque già il fatto che la vostra auto, seguendo i rilievi del terreno quasi sempre iperaccidentato, salta su e giù, a destra e a sinistra per darvi un'idea di quello che può accadervi e della confusione visiva a cui verrete sottoposti. A tutto ciò sommate pure il fatto che si utilizzano tutti i tasti del joypad per accelerare, frenare, saltare, volare per brevi momenti, sparare, selezionare l'arma speciale e usarla, e avrete un'impressione del fatto che vi serviranno un po' di partite prima di abituarvi un tantino a questo gioco. Dopo il suddetto periodo di tempo, vi renderete conto che Off-World Interceptor è molto incasinato e fatto apposta per gente fuori di

IMPORT

testa che cerca emozioni davvero forti.
Nel gioco impersonate un vero e proprio "spazzino spaziale". Non sarete però armati di ramazza nucleare, bensì di una 4x4 super equipaggiata. Il vostro lavoro consisterà nello spazzare dalla faccia dei vari pianeti che visiterete la feccia stellare che li infesta, disintegrando questi criminali, veri e propri rifiuti della galassia.
Ne incontrerete di tutti i tipi: terroristi, evasi, doppiogiochisti, assassini. Ognuno con la sua bella taglia sulla testa; taglia che vi frutterà dei bei crediti sonanti, da usare per equipaggiare al meglio il vostro mezzo, o al limite per comprarne uno nuovo, più potente e più letale.
Prima di acciuffare il criminale del livello in questione, avrete da raggiungere, in una folle corsa mozzafiato, particolari punti del pianeta su cui vi trovate (contraddistinti da speciali cancelli), prima che lo scadere di un certo limite di tempo a vostra disposizione indichi che lo ha già fatto il criminale che state braccando, riuscendo così a sfuggirvi del tutto. Riuscendo ad arrivare per primi a ogni cancello, invece, gli bloccherete la via di fuga dal pianeta, chiudendolo gradualmente in un perimetro nel quale lo affronterete all'ultimo sangue nel quarto o quinto stage del livello in cui vi trovate.

Naturalmente, la strada per giungere alla fine di ogni stage sarà disseminata di ogni genere di pericoli: da altri criminali di bassa lega, che tentano di ostacolarvi il viaggio a suon di laser, a dispositivi artificiali (torrette, robot, mine, ecc.) che ce la metteranno tutta per rallentarvi e possibilmente spedirvi al creatore.
Dalla vostra avrete un equipaggiamento che può consistere in missili, smart bomb, nitro, mine, e altre simpatiche cosucce da acquistare nel negozietto apposito alla fine di ogni stage. Potrete anche potenziare (ma solo fino a un certo punto, però) le caratteristiche della vostra auto: pneumatici, motore, scudi, jet

per i salti e dispositivi giroscopici per aumentare la tenuta di strada su ogni tipo di pendio.
I modi di gioco sono tre: Story, Arcade e Battle. Nel modo Story, assisterete prima di ogni livello a un filmato digitalizzato (in stile The Horde, per intenderci) che contribuirà non poco ad aumentare l'atmosfera e l'immedesimazione nel gioco. Nel modo Arcade sarete voi a scegliere il pianeta su cui giocare, senza alcun filmato introduttivo. Nel modo Battle, infine, Off-World Interceptor viene giocato in contemporanea con un amico; in questo caso lo schermo si dividerà verticalmente e lo scopo sarà quello di fare esplodere il compagno in un duello all'ultimo laser. Dato che non si può ruotare di trecentosessanta gradi (solo fino a centottanta) dovrete trovare dei particolari teletrasportatori che vi faranno apparire immediatamente alle spalle dell'altro giocatore, servendovelo su un piatto d'argento.

Se siete delle teste matte, di quelli che vanno pazzi per l'hard rock o la techno, comprate questo gioco. In caso contrario, cercate di provarlo. Perché l'impressione che si può ricavarne è abbastanza soggettiva.
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

3DO

GRAFICA +piena di roba -piena di roba	89
SONORO +nulla da eccepire	90
GIOCABILITÀ -poco immediato	84
LONGEVITÀ +tanto da distruggere	89
CRYSTAL DYNAMICS	87

MEGA BOMBERMAN™

giocatori	1/4
livelli	5
livelli di difficoltà	-

Il mondo è sempre stato pieno di maniaci piromani, mitomani, sadici e, come andiamo a dimostrare, "bombaroli".

Si legge spesso sul giornale di "incidenti" esplosivi. Tutto quello che si legge sui giornali, però, non sempre corrisponde a verità. In ognuno di noi si annida un pericoloso maniaco bombarolo. Da un'intervista con il famoso psicologo anglo-italiano di fama internazionale John Bombetta, emergono una serie di inquietanti particolari. Persino gesti che siamo abituati a osservare quotidianamente nascondono il desiderio di far saltare in aria o autobombardarsi. Tutti i fumatori, per esempio, muoiono dalla voglia di saltare in aria. Nell'apparentemente naturale gesto di accendere la sigaretta, il fumatore non fa altro che dar fuoco alla propria miccia, addirittura accelerandone il processo di combustione per la fretta inconscia di vedere il mondo da almeno trecento angolazioni differenti (una per ogni brandello rimasto). Un'altra categoria di "bombaroli" è quella dei cuochi, gente che con la scusa di prestare un utile servizio alla comunità, non fa altro che giocherellare con il gas dalla mattina alla sera. La maniacalità di alcuni esemplari risulta evidente pensando a chi si specializza nelle portate flambé. Altro esempio è dato dalla categoria di chi si fa istallare il metano in casa. Purtroppo, questa rappresenta la categoria di bombaroli più bassa a causa della loro disinformazione. Sebbene il metano sia molto diffuso e largamente utilizzato, il suo potere esplosivo è di gran lunga inferiore a quello degli altri gas combustibili utilizzabili. Questo è uno dei motivi per cui moltissima gente, professionisti del "salta in aria fai da te", si ostina a tenere in casa delle scomodissime bombole a gas.

E pensando a tutta questa gente che reprime le proprie manie esplosive a causa dell'utilissimo istinto di conservazione, la Hudson Soft ha creato Bomberman, un personaggio in cui tutti i bravi bombaroli non potranno fare a meno di immedesimarsi. Lo scopo ultimo di questo bel videogioco consiste nel riuscire a ricostruire le immagini di alcuni spiriti che sono andate distrutte nella guerra contro le ostili creature robotiche di Bagulaa. Questi quadri magici costituivano la fonte energetica primaria di tutti gli spiriti del pianeta Bomber e, di conseguenza, la loro caduta compromette l'equilibrio stesso di quel mondo. Sta a voi, nei panni di Bomberman, riuscire a recuperare tutti i pezzi dei quadri, ristabilendo l'ordine "naturale" delle cose. L'azione di gioco si svolge in schermate (solitamente piuttosto ampie e, di conseguenza, impossibili da vedere completamente nello schermo) in cui una serie di blocchi rigidi e "soffici" costituiscono una sorta di labirinto. I blocchi rigidi non possono essere rimossi o attraversati in alcun modo; i blocchi "soffici", invece, possono essere fatti esplodere ricorrendo all'unica arma di Bomberman: delle stupende bombe con miccia. Queste servono anche per completare lo scopo da raggiungere in ogni singolo livello: distruggere tutte le creature al servizio di Bagulaa per poter recuperare il pezzo di quadro da loro custodito. A mano a mano che

si procede nel gioco, Bomberman può contare su di una nutrita serie di power-up che ne miglioreranno le capacità aumentando così le possibilità di riuscita della sua, e vostra, missione. I power-up si differenziano tra loro per l'icona grafica che vedrete apparire sullo schermo in seguito all'esplosione di uno o più blocchi "soffici". Potrete guadagnare vite extra, la possibilità di attraversare i blocchi "soffici" senza doverli distruggere, potrete schettinare a folli velocità per i percorsi, rifornirvi di bombe più potenti e così via. Tutta la missione vi porterà ad attraversare cinque amene ambientazioni del pianeta Bomber. Partendo dalla giungla, dovrete attraversare nell'ordine: l'interno di un vulcano, le profondità di un rifugio sottomarino, un vecchio castello e un freddissimo deserto popolato da pinguini con tanto di lanciarazzi.

Tecnicamente Mega Bomberman è molto ben fatto. La grafica è simpaticissima e l'idea d'inserire una cavalcatura per il nostro eroe è davvero apprezzabile. Quando poi incontrerete la cavalcatura rosa, passerete un quarto d'ora a rotolare dalle risate guardando l'insensato balletto di cui si rende protagonista a ogni pressione del tasto B. La giocabilità è altissima e raggiunge l'apice nella versione a quattro giocatori in contemporanea, opzione che vi creerà un sacco di nemici ma tantissimo divertimento. L'unico neo è caratterizzato dalla relativa ripetitività dello schema di gioco stesso. Sebbene l'azione sia frenetica e le ambientazioni molto vivaci, presto vi verranno a noia le partite in solitario. Ma non dimenticate che non vi stancherete mai delle partite in compagnia...

Giancarlo Calzetta

RAFFO

Era ora che anche il Mega Drive avesse al suo attivo il bombarolo schizzato. Come ci si poteva aspettare, il punto forte del gioco è la giocabilità; anche per tutto il resto, comunque, non ci possiamo lamentare. Un buon titolo, concludendo, dedicato specialmente a chi ha tanti amici da far saltare in aria!

MEGA DRIVE

GRAFICA +Molto ben definita +Superbamente animata	90
SONORO +Si adatta alla perfezione... +... al tipo di gioco.	87
GIOCABILITA' +No comment	93
LONGEVITA' -Non troppo longeva l'opzione in solitario +Insuperabile l'opzione multigiocatore	78
HUDSON SOFT	89

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

CONCORSO

FAX
051-344.906

RICHIEDI OGGI STESSO IL CATALOGO COMPLETO DI TUTTI I PROGRAMMI DISPONIBILI!

La **COMPUTER ONE** in associazione con Gametime Distribuzione SRL (come da Piano Tecnico depositato presso il Ministero delle Finanze - Roma) VI OFFRE LA **FANTASTICA POSSIBILITA' DI VINCERE**

FINO A 100 FAVOLOSI PREMI

SEMPLICEMENTE EFFETTUANDO UN ACQUISTO PRESSO DI NOI DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1995.

D.M. 6/9669 del 8/11/94 scade il 30/04/95

100 PREMI

5 CONSOLLE 3DO + TV COLOR 28 POLLICI
+ 10 GIOCHI PER OGNI CONSOLLE
20 SUPERNINTENDO EURO PAL
+ GIOCO FIFA INTERNATIONAL SOCCER
20 MEGADRIVE 2 + GIOCO WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER
20 GAMEGEAR + GIOCO WIMBLEDON TENNIS
35 GAMEBOY + TETRIS

CORRI

E TELEFONA SUBITO ALLO
051-343.504

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX
051-344.906

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO

+

LIT. 209.000

SUPER NINTENDO EURO PAL + STREET FIGHTER 2 TURBO

+

+

LIT. 239.000

INCREDIBILE

INOLTRE

MEGADRIVE 2 + LION KING		L. 299.000
MEGADRIVE 2 + SIMPSON		L. 239.000
GAMEGEAR	da	L. 169.000
GAMEBOY	da	L. 95.000

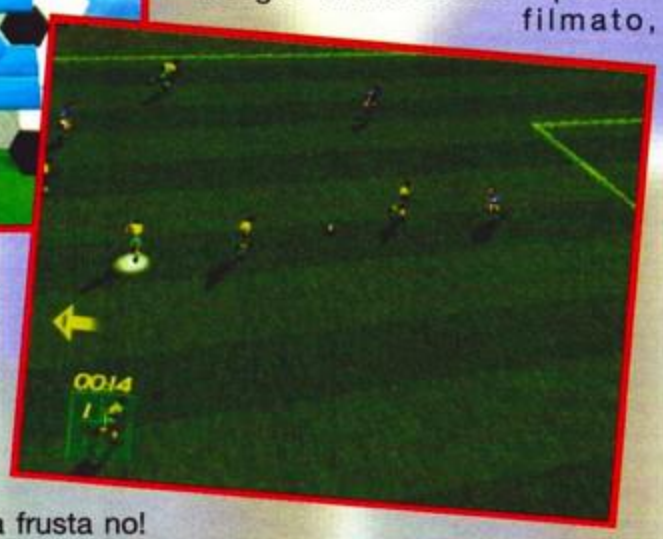
E I PREZZI? NATURALMENTE IVA COMPRESA!! GARANZIA SCRITTA 2 ANNI SULLE CONSOLLE

GIOCATORI	1-6
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	?

"Pier Piero?" "Ci sente?" "Siamo in onda..." "CIAAAOOO!!!" "Salve Pier Piero, cosa ci racconta di nuovo?" " E' beeello beeello beeello! Cos'è?" "Non saprei, un fotomodello?" "Naaa! Indovinaaate!" "Un vermicello?" "Nooo! Indovinaaaaaate!" "FIFA per 3DO?" "Pippo sei tu, vero? Mannaggia a te, dovevi stare zitto..."

Ohhh, quanto tempo è passato dall'ultima recensione che ho fatto su ConsoleMania? Sei mesi? Un anno? Un secolo? Troppo poco, troppo poco... Ma le mie fan mi acclamavano anche da questa parte e non potevo continuare a snobbarle per le compsorelle di TGM (se parlavo di ConsoleMania dicevo CONSOrelle, ma parlando di TheGheMé...). Ok, era veramente brutta, avete ragione. Ne volete sentire una peggiore? Una degna di finire negli annali per la più squallida battuta di tutti i tempi? Ok, peggio per voi... Al cinema a vedere Nightmare Before Christmas, domenica scorsa. Mia sorella chiede a me e ad alcuni amici: "Avete già visto Pulp Fiction?" e io le rispondo "Cos'è un film a luci rosse?". No, nooo... fermi! (Siamo già - o ancora - fermi, stiamo aspettando la battuta NdAlex)

Siate umani, Natale è vicino. Ops! Questo è il numero di gennaio, come minimo Natale è già passato. E Giovanni? Anche lui è passato o deve ancora arrivare? Argh! La frusta no! Ok, la pianto. Beh, almeno ne approfitto per farvi gli auguri di buon anno, il periodo dovrebbe essere quello giusto per voi che state leggendo queste righe (mi piace l'excursus temporale che passa dal momento in cui scrivo a quello in cui voi leggete, posso cambiare i tempi dei verbi senza sbagliare... hihihi!). Superato questo momento di crisi da megalomania acuta direi di tagliare con i convenevoli e di cominciare a parlare di questo FIFA per 3DO (finalmente...).



Cominciamo dall'introduzione-spettacolo. E' qualcosa di devastante, quasi m'ero dimenticato cos'è in grado di fare un 3DO a livello di FM, senza neanche avere bisogno di una scheda a parte: il filmato, con l'audio in Dolby Surround, fa accapponare la pelle.
Strutturalmente è uguale a tutte le altre versioni, esclusa quella '95 per Mega Drive la cui più grossa innovazione, da questo punto di vista, consiste nella possibilità di selezionare anche i club italiani, tedeschi, francesi, inglesi e via dicendo, oltre alle nazionali di calcio (la recensione di MAO è su questo stesso numero). Le opzioni difatti permettono di giocare una semplice esibizione per allenarvi e prendere confidenza con il sistema di controllo dei giocatori, prendere parte all'intero torneo della Coppa del Mondo (gironi eliminatori a punti quindi, oltre alla fase a elimina-

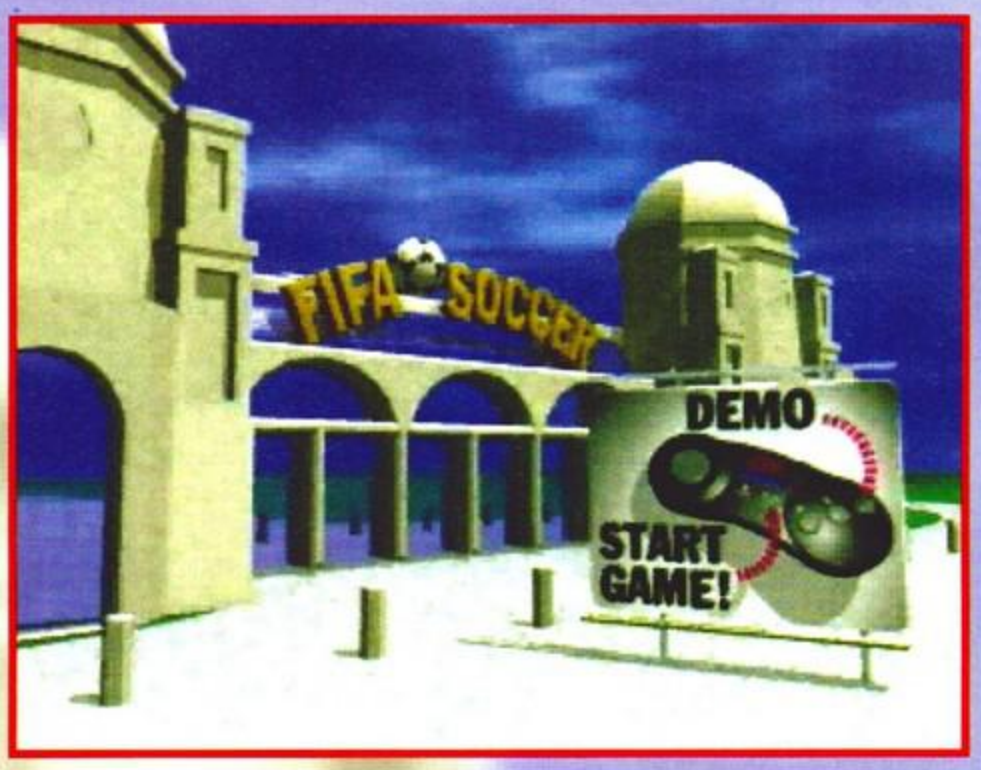
IMPORT

RAFFO

Non c'è che dire, il 3DO comincia ad avere una softeca veramente di tutto rispetto. A testimoniarlo sta appunto il fatto che questo titolo è la cosa più spettacolare che abbia mai visto in fatto di giochi sportivi... Ed è pure giocabile! Ve lo dico in tutta sincerità, se avessi i soldi, mi comprerei il 3DO per Natale.

PIERMARCO

Quest'attesissima versione dell'arcifamoso Fifa Soccer si rivela davvero il gioco di calcio per eccellenza in quanto ad atmosfera. Gli effetti sonori, la grafica, le scene animate sparse qua e là e, soprattutto, la presentazione, non potranno fare a meno di causarvi dei brividi (anche se non siete sfegatati tifosi di questo sport), e la sensazione di presenza sul campo sarà davvero ai massimi livelli.
In quanto a realismo, però, quest'ultima fatica della EA pecca un pochino: non di rado mi è capitato di riuscire a eseguire azioni impossibili (come segnare di testa da centrocampo), e il movimento dei giocatori, pur non essendo scattoso, dà in generale un certa sensazione di "gommosità". In ogni caso, se avete un 3DO, Fifa International Soccer rappresenta un buon acquisto per gli amanti del calcio.
Passo e chiudo.



zione diretta), solo ai play-off dagli ottavi di finale in avanti o, per concludere, una specie di lega a punti sul modello del campionato di serie A. E' poi possibile scegliere su quale tipo di campo giocare

(bagnato, asciutto, fangoso, ecc.), la durata dell'incontro, se lasciare che il tempo scorra o viceversa bloccarlo nel caso l'azione di gioco venga interrotta, si può decidere la presenza o meno dei falli e del fuorigioco e tutto quello che ha sempre caratterizzato FIFA nelle altre versioni. L'unica differenza che si nota anche senza essere entrati in campo è, ovviamente, l'impatto grafico... "Ma no, non mi dire!" "Te lo dicooo...".
Insomma, qualcuno a 'sto punto potrebbe pensare: "Sostanzialmente è lo stesso identico gioco". E invece no! Le differenze ci sono, eccome! Partiamo dal fatto che alla Electronic Arts hanno ben pensato d'inserire la possibilità di giocare fino in sei contemporaneamente. E poi avete visto le foto? Ci sono almeno otto possibili visuali differenti di gioco, per non parlare del fatto che la prospettiva non rimane mai fissa, ma che una serie di telecamere si spostano seguendo l'azione di gioco. Tecnicamente parlando siamo letteralmente su un altro mondo rispetto a una qualsiasi altra versione di FIFA. La grafica è da paura, non ho mai visto niente di

così vicino alla realtà. Ci sono un sacco di frame di animazione per ogni giocatore (rovesciate, colpi di tacco, colpi di testa, scivolate...) e gli accostamenti cromatici sono estremamente realistici: anche se non lo è, il tutto sembra digitalizzato. E a proposito di digitalizzazioni non si possono dimenticare i filmati d'intermezzo tra un tempo e l'altro: i gol delle più belle partite disputate nell'arco della storia dei mondiali sono tutti raccolti in attesa di essere visti, rivisti e gustati. Il sonoro risulta ancora migliore, grazie sicuramente al supporto CD. Giocare contro il Brasile, ripensando alla finale mondiale di quest'estate, e sentire i cori dei tifosi inneggiare la propria squadra (Italia! Italia! Italia!) mi ha strappato una lacrima di malinconia (sono malato, lo so!)...
Chi ha il 3DO non si perda questo capolavoro, o sono frustate!

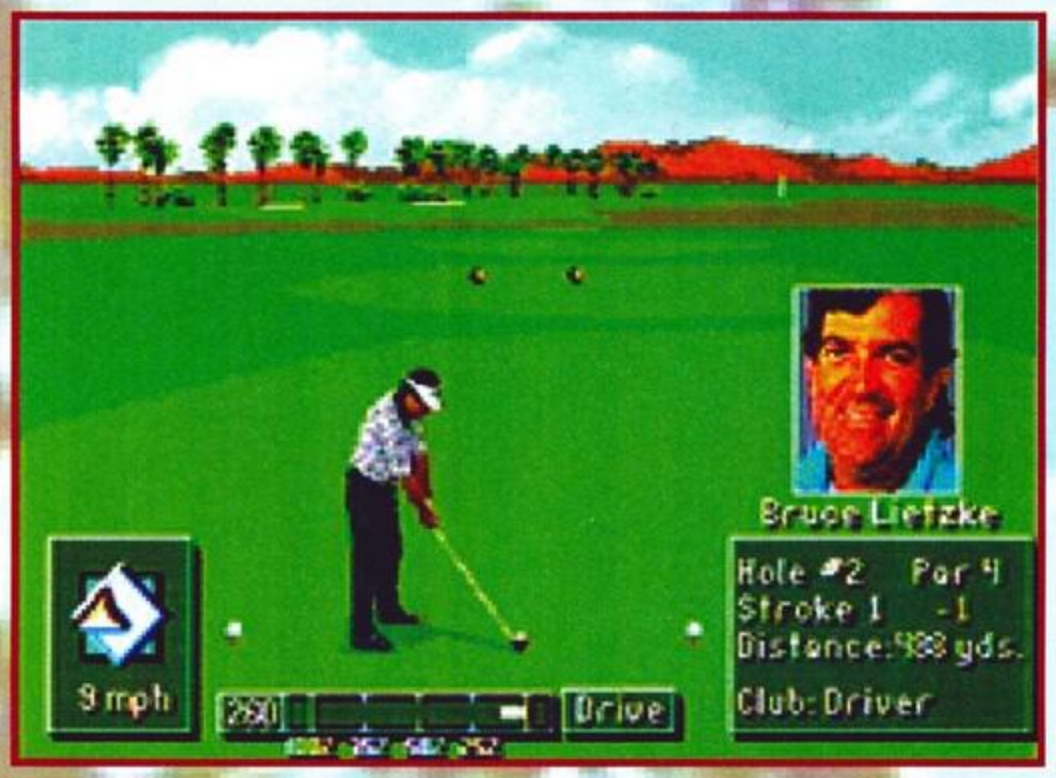
Emanuele "SHIN" Scichilone

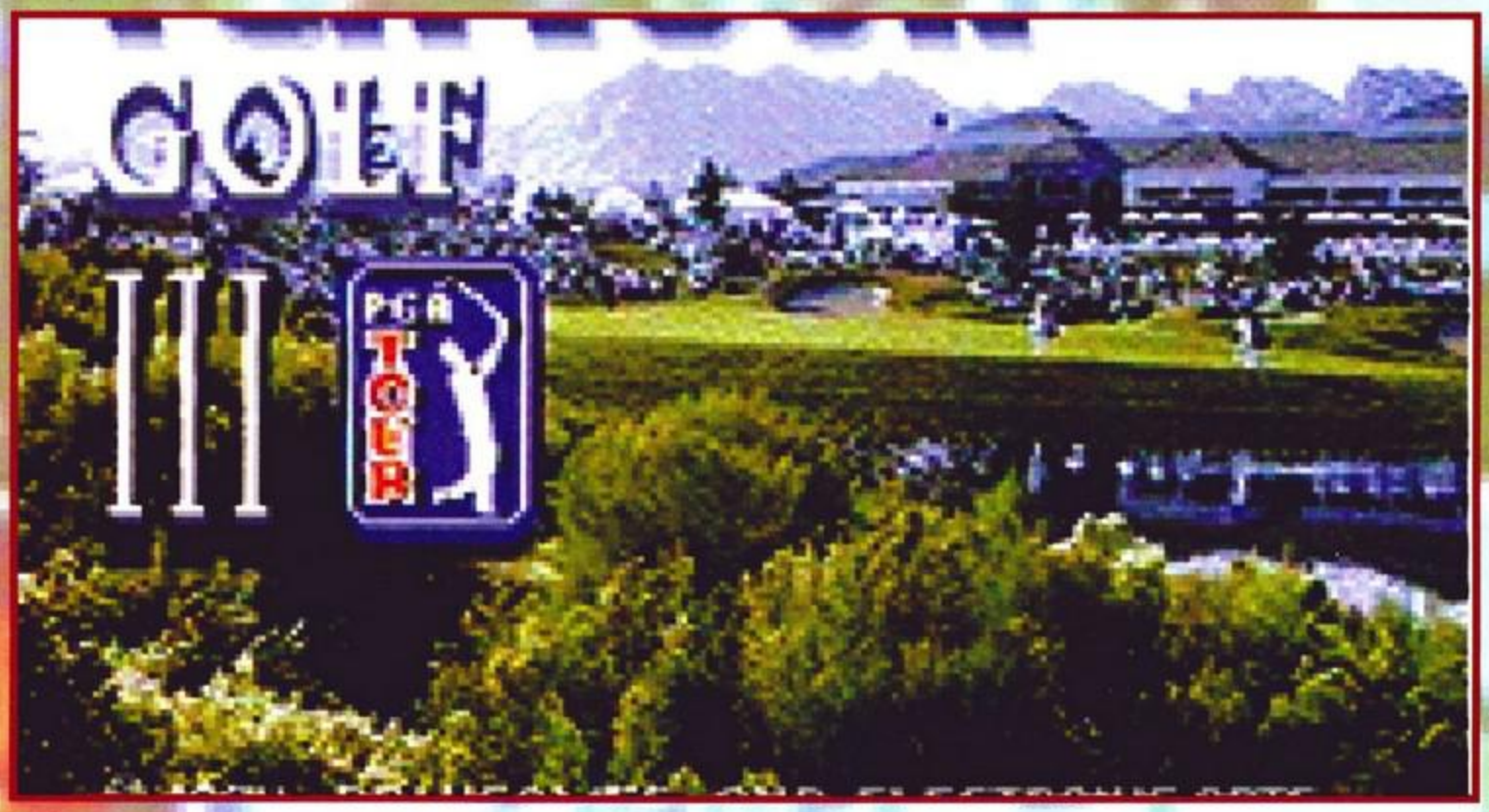
3DO	
GRAFICA + estremamente realistica e spettacolare... + ...sotto ogni punto di vista.	97
SONORO + belle le musiche. + da paura gli effetti e i cori!	98
GIOCABILITA' - meno immediato delle altre versioni + Coinvolgente al massimo!	90
LONGEVITA' + estremamente duraturo. + le sfide con gli amici sono il meglio.	92
EA	93

GIOCATORI	1/4
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	-

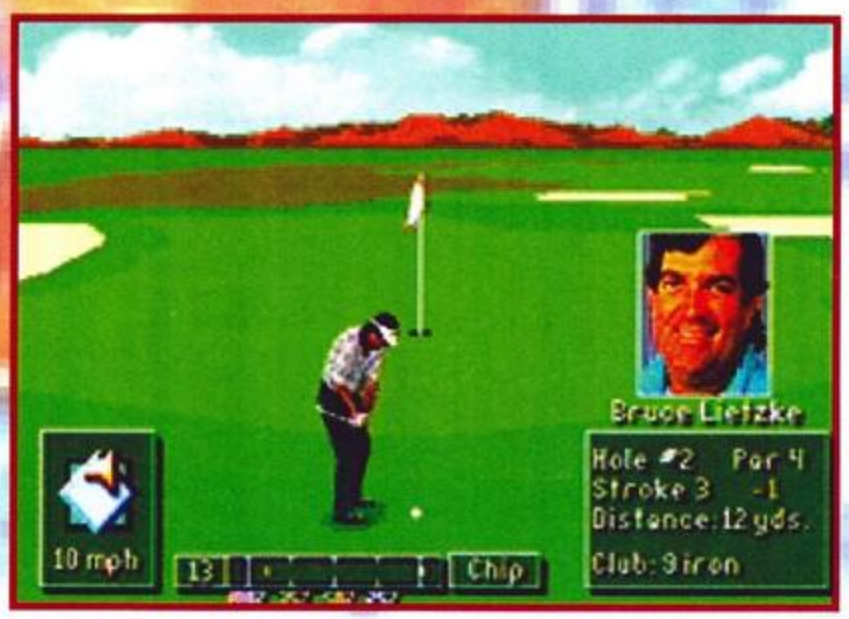
I giochi sul golf si fanno sempre più numerosi, ma mi chiedo io: "Che gusto c'è a passare io proprio tempo su enormi distese di lana?".

Il golf, lo sappiamo tutti, non è solo un indumento che tiene caldo a grandi e piccini; è anche un glorioso sport che diverte solo i grandi... e ricchi.
Forse è proprio per questo motivo che i titoli ispirati a questa disciplina sono sempre più numerosi, perché essendo il golf uno sport d'élite e quindi non accessibile a tutti, suscita della curiosità, che si materializza poi in voglia di giocare.
Avete ragione, non ho capito un cavolo della vita, ma cosa volete, ognuno la pensa come vuole, l'importante è che poi questo pensiero non vada a intersecarsi con un pensiero pedissequo rispetto al vostro, altrimenti le idee sarebbero tutte clonate e quindi non esisterebbe più l'evoluzione... Tutto chiaro no?





Bene, dopo avervi fatto notare che le mie conoscenze non si limitano solo agli usi e costumi dello zarro italiano, passiamo alla descrizione di questo gioco nel particolare, e cominciamo con le regole, che sono alla base di tutte le discipline sportive.
Voi impersonate un indomito giocatore di scopone scientifico che, per motivi a noi del tutto oscuri, si è trovato in un bel campo tutto pieno d'erba e costellato di diciotto buche; il vostro compito sarà quindi quello di portare il vostro alter-ego alla fine del percorso di gara, nell'unico modo permesso, e cioè giocando appunto a golf.
Prima d'iniziare a giocare, però, vi troverete davanti a una fornitissima schermata delle opzioni, nella quale potrete scegliere con che nome chiamarvi, se giocare il campionato o la partita singola, in quanti giocare, e così via.
Vi verrà inoltre chiesto di scegliere le mazze che userete durante la partita (in questi casi è sempre meglio lasciar scegliere il computer, che se ne intende...), ecc.



Il sistema di controllo è abbastanza intuitivo; non vi ci vorrà quindi molto prima di prendere pieno possesso di tutti i suoi segreti di effetto e poten-

za. Per quanto riguarda tutto il resto, che dire, arrangiatevi.
E siamo così giunti alla parte tecnica dell'intera faccenda che, ve lo dico subito, non mi ha entusiasmato più di tanto; l'aspetto grafico è abbastanza limitato, caratterizzato da pochi colori e scelte cromatiche globalmente discutibili (come per esempio la scelta di usare il marrone per segnalare l'erba alta); come se non bastasse, i tracciati sono decisamente spogli, così come lo sono i fondali; i programmatori hanno anche cercato di inserire dei tocchi di classe (quindi mi sento comunque di elogiarli per lo sforzo), ma purtroppo sono stati tutti pregiudicati dall'aspetto grafico (vedi per esempio la visuale tridimensionale del green o lo scrolling a volo d'uccello del tracciato).

In compenso, lo sprite principale è animato molto bene ma, sinceramente, non mi sembra sufficiente per esprimere un giudizio pienamente positivo, e specialmente in virtù del fatto che giochi di questo genere si basano soprattutto sull'impatto grafico.
La parte sonora è invece tutto sommato soddisfacente, come del resto lo era anche nella sua controparte su PC (ci sono infatti forti analogie tra questo titolo e PGA Tour Golf 486), infatti il passaggio da cartuccia a CD è stato tutt'altro che traumatico, mantenendo le stesse stupende musiche e alcuni degli effetti realistici.

fuori dal normale... Raccomandato ai fan del genere, ma che diano un'occhiata obiettiva alle foto, potrebbero essere proprio loro a convincervi o meno all'acquisto.

Raffaele Sogni

Parlando della giocabilità, beh, come ci si poteva aspettare, questo gioco risulta molto divertente e immediato nonostante l'aspetto grafico non all'altezza. Otto tracciati differenti, poi, garantiscono una longevità decisamente

MEGA DRIVE

GRAFICA - Colori mai vivi. -Scelte cromatiche discutibili.	78
SONORO + Buone le musiche. + D'effetto gli effetti.	89
GIOCABILITA' + Divertente fin da subito.	93
LONGEVITA' + Gran numero di opzioni. + Otto tracciati sono davvero molti.	93
ELECTRONIC ARTS	84

giocatori	1\2
livelli	-
livelli di difficoltà	-

La Crystal Dynamics torna all'attacco, questa volta con la conversione di uno dei beat 'em up più innovativi degli ultimi tre anni.

SAMURAI SHODOWN

Prima venne Street Fighter. Poi, la SNK passò al contrattacco: inizialmente vi fu Fatal Fury, poi Art of Fighting, World Heroes, Fatal Fury 2, World Heroes 2, e poi, finalmente, fu il turno di qualcosa di un po' diverso dal solito: Samurai Shodown. Non più il solito picchiaduro a mani nude uno contro uno nel classico stile capcomiano, ma feroci duelli all'ultimo sangue con affilate lame da samurai. E sangue, tanto sangue.
Il bello è che Samurai Shodown, in un certo senso," include" Street Fighter e tutti i picchiaduro a mani nude. Questo perché potete anche proiettare l'avversario, prenderlo a calci e, allorché perdiate l'arma, persino a pugni. Quindi, Samurai Shodown è, per il concept, un beat 'em up completo.
Ricordo che quando uscì sul Neo Geo (la macchina su cui fu pensato), io dissi tra me e me: "Uffa, sarà il solito picchiaduro". E invece mi sbagliavo di grosso. L'atmosfera dei duelli tra i samurai viene resa molto bene: gli sfondi per lo più deserti, il vento che fischia, qualche flauto o tamburo come accompagnamento, e, soprattutto le lame che cozzano, l'acuto stridio dell'acciaio su acciaio.
Indescrivibile, finché non lo provate.
Tra l'altro i personaggi del gioco erano molto diversi tra loro, e andavano anche oltre la semplice gamma dei samurai: c'erano ninja, spadaccine, guerrieri armati di alabarde, e così via.
Per farla breve, l'originale Samurai Shodown venne acclamato coralmente come capolavoro, e ancora oggi costituisce una valida alternativa ai beat 'em up del momento.
Appare quindi inevitabile come

·IMPORT·

SHIN

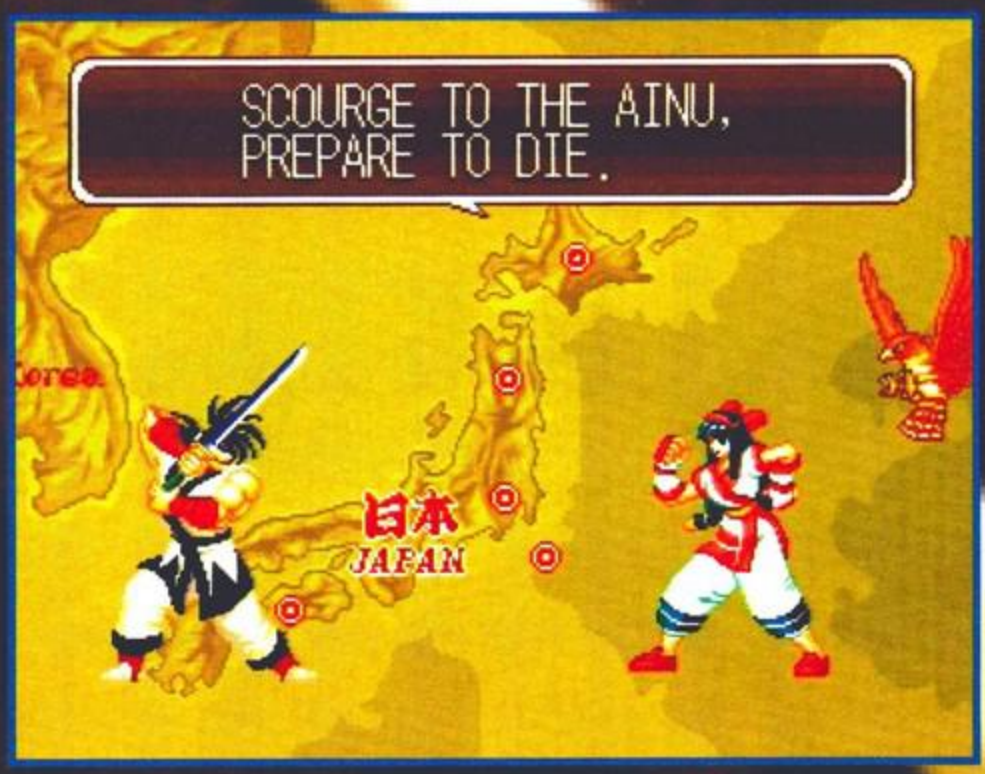
Ohhh, finalmente cominciano a fare dei giochi seri su 3DO... dopo Super Street Fighter 2 Turbo e FIFA International Soccer un altro titolo degno veramente di nota. Samurai Shodown è stato uno dei miei picchiaduro preferiti al bar e lo è ancora oggi su 3DO: dà veramente la sensazione di fare male, lo stile grafico è eccellente (de gustibus...) e i caricamenti sono meno logorroici rispetto alla versione Neo Geo CD. Giocabile, veloce e divertente: in assoluto uno dei cloni di SF2 più validi.

RAFFO

Questo gioco, devo essere sincero, non mi ha mai entusiasmato molto; comunque ciò non toglie nulla a questo titolo, che in fatto di giocabilità rappresenta probabilmente il top dei giochi per Neo Geo.
Questa conversione, comunque, pur essendo impeccabile, ha il difetto di essere uscita in contemporanea con Super Street Fighter 2 Turbo...

siano fioccate le conversioni di un tale gioco: dopo il Nintendo a sedici bit è adesso la volta del 3DO. E non è escluso che, in un prossimo futuro, non venga convertito sul mostro nero della Panasonic anche il fantasmagorico seguito di questo splendido picchiaduro, che dovrebbe già essere disponibile al bar o per il vostro Neo Geo mentre leggete queste righe.
Comunque, per tornare alla nostra conversione di Samurai Shodown per 3DO, c'è subito da dire come forse nessun altro gruppo di programmatori per questa console avrebbe potuto fare di meglio della Crystal Dynamics, la quale, sin dall'uscita di questa meravigliosa macchina a trentadue bit, è sempre stata il gruppo di programmatori per eccellenza (basti pensare che Crash 'n' Burn, il gioco con cui venne lanciato il 3DO, venne programmato dalla Crystal Dynamics praticamente alla cieca, in quanto il sistema operativo della macchina non era ancora stato ultimato).
Se si aggiunge il discorso che i beat 'em up al momento disponibili per la console Panasonic sono men che mediocri (Shadow e Way of the Warrior in testa), con l'esclusione del perfetto Super Street Fighter Turbo, si comprende come questa versione trentaduebittiana di Samurai Shodown acquisti un corposo rilievo rispetto al resto del software di questo genere.
E allora, come è venuta questa conversione? Bene, molto bene. La grafica ha una risoluzione superiore a quella dell'originale; i colori sembrano leggermente meno vivi, forse più sbiaditi e realistici.
Nessun particolare dell'originale è stato omesso, sono presenti anche le zoomate dell'ipotetica telecamera non appena i duellanti si avvicinano entro un certo raggio d'azione.
Samurai Shodown per 3DO resta un gran bel gioco. A me, personalmente è piaciuto molto, con l'eccezione di una certa difficoltà riscontrata nell'eseguire le mosse segrete, a causa delle difficoltà a prendere le direzioni diagonali in una sequenza continua e veloce con le altre direzioni, ma questo è un difetto dovuto al joypad della Panasonic e a me stesso, non al gioco in sé.
Se non lo sapeste, potete selezionare uno tra ben dodici personaggi; avrete da affrontare i rimanenti, più il cattivone finale, il quale si dice sia nientepopodimenoche... Lo shogun del Diavolo!
Azione e divertimento assicurati, soprattutto in due giocatori!
Un altro centro dalla Crystal Dynamics. Continuate così, ragazzi; aspetto con molta curiosità il primo, vero, platform per 3DO (a eccezione di Soccer Kid): il loro beniamino Gex. Vedremo...
Passo e chiudo.

Piermarco Rosa



3DO	
GRAFICA +ottima ricostruzione dell'originale -nella media per il 3DO	90
SONORO +musiche d'atmosfera	90
GIOCABILITA' +divertente e immediato	90
LONGEVITÀ +giocato in due, dura una vita	90
CRYSTAL DYNAMICS	90

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

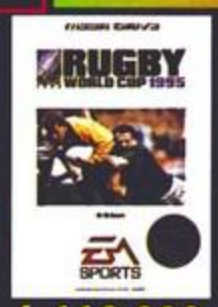
MEGADRIVE

FAX
051-344.906

L.105.000

L.89.000

L.119.000



L.119.000

L.125.000

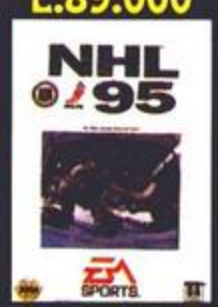
L.109.000

L. 85.000

L.105.000

L.105.000

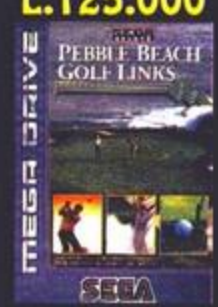
L.145.000



L.115.000

L. 29.000

L. 35.000



L. 99.000

L. 85.000

L. 85.000

L.105.000

L.105.000

L.119.000

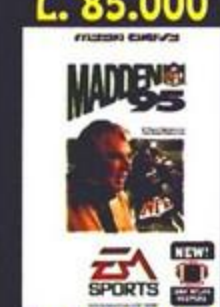
L.119.000

L. 59.000

L119.000

L.129.000

L.109.000



L.115.000

L. 99.000

L.109.000

L. 39.000

L.115.000

L. 45.000

L.119.000

L. 39.000

L. 45.000

L.119.000

L.145.000

L.109.000

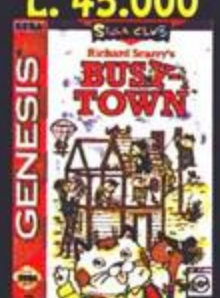
L.125.000

L. 99.000

L. 99.000

L. 99.000

L.119.000



L. 99.000

L. 45.000

L.115.000

L. 39.000

L. 99.000

L 125.000

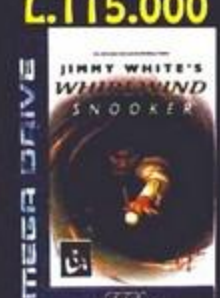
L. 79.000

L.119.000

L. 99.000

L.129.000

L. 99.000



L. 85.000

L. 66.000

E RICORDA!

in associazione con GAMETIME DISTRIBUZIONE SRL

D.M. 6/9669 del 8/11/94 scade il 30/04/95

DAL 1 DICEMBRE 1994 AL 30 APRILE 1994 AD OGNI ACQUISTO RICEVERAI LA FAVOLOSA CARTOLINA DI PARTECIPAZIONE AL CONCORSO A PREMI CON LA QUALE PARTECIPERAI ALL'ESTRAZIONE DI 100 MAGNIFICHE CONSOLLE + GIOCHI!!!!!

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge.

COMPUTER ONE®

VIA VELA 12/2 - 40138 BOLOGNA - Aperto tutti i giorni escluso domenica dalle 9:00 alle 19:30 ORARIO CONTINUATO - chiuso Lunedi' mattina

TELEFONO:
051 - 343.504 10 linee

SUPER OFFERTE

FAX
051-344.906

FINALMENTE DISPONIBILE LA VERSIONE PAL EURO!!

SEGA SATURN
DISPONIBILE IN PRONTA CONSEGNA

M Y S T

CLOCKWO RK KNIGHT

3 D O
OLTRE 70 TITOLI DA LIT. 59.000 A LIT. 139.000

SUPERNINTENDO E GAMEBOY
OLTRE 1300 TITOLI CON NOVITA' IN ASSOLUTA ANTEPRIMA

159.000

179.000

99.000

145.000

119.000

129.000

129.000

139.000

145.000

135.000

119.000

129.000

MEGADRIVE e GAMEGEAR
OLTRE 1200 TITOLI

109.000

119.000

115.000

79.000

87.000

83.000

69.000

69.000

74.000

69.000

PREZZI CHIARI AMICIZIA LUNGA

GIOCATORI	2
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	9

BATTLE WITH RITA REPULSA! KAMPF MIT RITA REPULSA! SE BATTRE CONTRE RITA REPULSA! LUCHA CONTRA RITA REPULSA! SLASS MOT RITA REPULSA! GA TE STRIJDE TEGEN RITA REPULSA!

Orrore e raccapriccio! Il gioco dei Power Ranger è arrivato sulle nostre console e a noi redattori spetta il terribile compito di recensirlo! Ok, non sarà certo un gruppo di dementi in pigiama a mettermi KO, ci vuole ben altro per un redattore del mio calibro, ahahahaha!!! Allora, ehm, beh... rooonf... ZZZ... rooonf... ZZZ... ah, he? Va bene, lo ammetto i Power Rangers non sono certo fra i miei personaggi preferiti, anzi se devo essere sincero al 100%, sono i tizi che maggiormente odio dopo Ambra e questo la dice lunga. Ma lasciamo stare queste divagazioni e dedichiamoci a una visione più accurata di 'sto capolavoro. Il gioco vi vede nei panni dei cinque ultrafighi della situazione, destinati a combattere contro le forze del male. Beh, il male in questo caso fa un po' ridere, infatti è rappresentato da una tizia, tale Rita Repulsa, che non incuterebbe paura nemmeno a una formica.

Adesso mi dovete spiegare come si fa ad avere un nome così brutto, tant'è che inizialmente pensavo si trattasse di un pessimo adattamento della versione italiana, invece ho scoperto che in tutte le lingue rimane Rita Repulsa!

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS™

MA

Sorpresa, sorpresa! Il gioco dei Power Rangers non è repellente. La massa "colta" è convinta che la serie televisiva sia una cavolata, di conseguenza la stessa massa assume automaticamente che il gioco faccia pietà. Invece, guardando ai Power Ranger come a una specie di situation comedy demenziale ci si fanno non poche risate, e giocando a Mighty Morphin' Power Rangers come fosse un gioco qualsiasi (invece di farsi le storie per Rita Repulsa e cose varie) si scopre che tutto sommato si tratta di un bel picchiaduro senza troppe pretese, sufficientemente divertente e abbastanza longevo (i livelli non sono tantissimi, ma i nemici sono davvero agguerriti). Calandomi poi nei panni del fan-tipo dei Power Rangers, potrei persino arrivare a dire che si tratta di un gioco incredibile: i cinque eroi a mia disposizione, mi meno pure con i mostroni di gomma, ci sono le mosse speciali... Cosa potrei desiderare di più? insomma, MMPR è un perfetto "regalo di Natale tardivo" per tutti i fan della serie TV. O un gioco carino per gli altri.

Raccapriccio! Ma chi è il malato che ha deciso i nomi? (Penso che lo sceneggiatore dei Power Rangers si potrebbe offendere, se ti sentisse NdAlex).

Se comunque vi aspettate un gioco ragionato o addirittura una specie di RPG, siete proprio fuori strada, dato che siamo di fronte a un picchiaduro alla Street Fighter II, con tutti i crismi del caso. Oddio, diciamo che riprende l'idea molto alla larga, anche perché a livello grafico e tecnico c'è una differenza piuttosto marcata. Del resto con dei genialoni come i nostri Power Rangers, era difficile pensare a qualcosa di più "alternativo" e poi immagino che ai ragazzini non freghi nulla di giocare con un pallosissima avventura o all'ennesimo platform...

I personaggi selezionabili sono quasi tutti quelli presenti nel telefilm, per gli estimatori della serie (che da quanto ne so, sono davvero tantissimi) vi posso dire che sono presenti i vari Megazord (dico, ma l'avete visto muoversi in qualche puntata? E' troppo finto!), Dragonzord (idem coma sopra, però ancora più triste) e tutti i cattivi fra cui il "terrificante" Minotaur, l'alquanto improbabile Madam Woe, il potentissimo Goldar e l'oltremodo forte Cyclopsis.

Ma in definitiva, 'sto Power Rangers è un bel gioco? Mah, lasciando perdere il fatto che , a mio modesto avviso, la serie televisiva è forse la più piatta mai apparsa nel nostro palinsesto televisivo, e sorvolando anche sulla presunta violenza (e dov'è che sarebbe violento?) tirata in ballo dai soliti giornalisti benpensanti, c'è da dire che la parte più importante (ovvero la qualità della produzione), che ci crediate o meno, mi ha lasciato tutto sommato soddisfatto.

La grafica è mediamente discreta e anche musica ed effetti non sono proprio a livelli eccelsi, in compenso c'è davvero di che divertirsi a massacrare i poveri nemici, davvero uno più idiota dell'altro. Certo, non si tratta del titolo più esaltante della storia, né di quello più longevo, però sono sicuro che i fan della serie ne andranno davvero pazzi e probabilmente si esalteranno non poco, soprattutto nel modo a due giocatori. Gli altri possono farne volentieri a meno.

TMB

MEGA DRIVE

GRAFICA - Pochi colori - Pochi Frame	70
SONORO + Le musiche sono quelle del telefilm... - ... appunto	75
GIOCABILITA' +Meglio di quanto potessi immaginare	89
LONGEVITA' +Piacerà sicuramente a tutti i fan dei PR. -Un po' meno agli altri.	82
SEGA	83

NEWEL
computers e videogames

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

20125 Milano - Via Mac Mahon, 75 - Informazioni 02/39260744 (5 linee) - Fax 02/33000035

L. 49.000

L. 49.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 69.000

L. 89.000

L. 99.000

L. 109.000

L. 115.000

L.119.000

L.119.000

L.119.000

L. 119.000

L. 129.000

L. 139.000

L. 139.000

L. 139.000

L. 139.000

OFFERTA

L. 149.000

NOVITÀ SUPERNINTENDO

STREET RACER	L.	119.000
INDIANA JONES	L.	139.000
AEREO ACROBAT	L.	69.000
DEATH OF SUPERMAN	L.	129.000
NBA LIVE '95	L.	119.000
NHL HOCKEY '95	L.	119.000
MIGHTY MAX	L.	99.000
PITFALL	L.	139.000
FLINSTONE	L.	129.000
JUNGLE STRIKE	L.	129.000
JURASSIC PARK 2	L.	129.000
X-KALIBER	L.	119.000
LORD OF THE RING	L.	99.000
BLACKHAWK	L.	99.000
CLAYFIGHTER 2	L.	129.000
STARFLEET	L.	99.000
WOLVERINE	L.	139.000
WWF RAW	L.	139.000
SUPER PUNCH OUT BOXING		NOVITA'
SAMURAI SHDOWN		NOVITA'
SECRET OF MANA	L.	139.000
ILLUSION OF GHIA	L.	149.000
FATAL FURY SPECIAL		NOVITA'
SYNDICATE	L.	119.000
FX FIGHTER		NOVITA'

GIOCHI GAMEBOY

MARIO LAND 3	L.	59.000
MORTAL KOMBAT 2	L.	59.000
TARZAN	L.	59.000
CHOPLIFTER	L.	59.000
MICROMACHINE	L.	69.000
JURASSIC PARK 2	L.	69.000
KIRBY DREAMLAND	L.	39.000
JUNGLE BOOK	L.	69.000
NBA JAM	L.	59.000

DISPONIBILE !

DISPONIBILE !

L. 149.000

OFFERTA

L. 139.000

L. 129.000

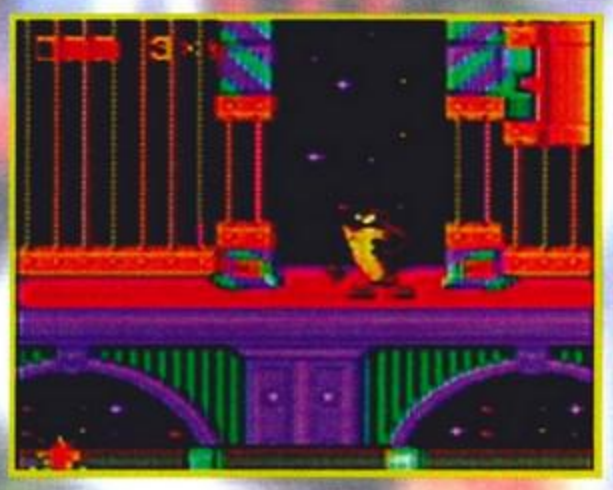
TUTTI I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA
TUTTI LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI.

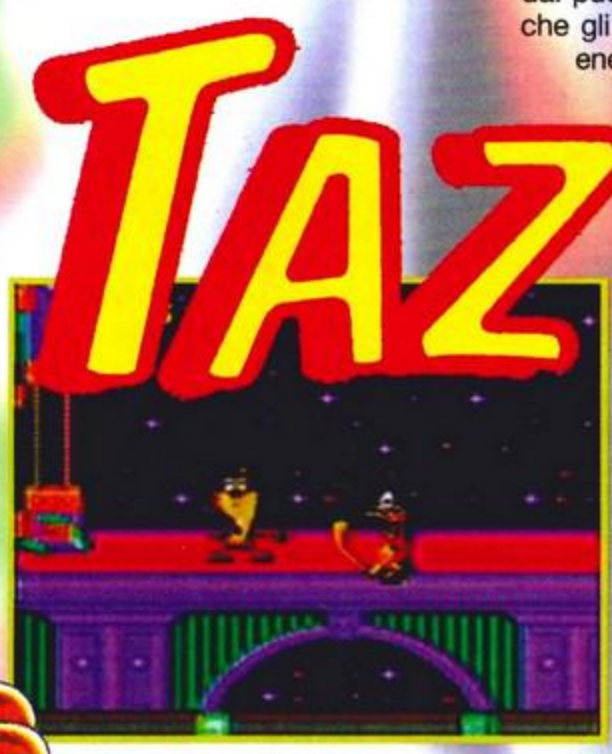
TAZ IN ESCAPE FROM MARS

78

GIOCATORI	1
LIVELLI	5
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Vi ricordate sicuramente del diavolo della Tasmania, alias Taz, alias la cloaca ambulante, alias il tritarifiuti: chi può essere così intelligente da cercare di chiuderlo in gabbia quando sappiamo benissimo che il Taz è capace di mangiarsi sbarre, lucchetto e tutta la serratura?





Marvin il Marziano, un'altra nostra vecchia conoscenza. Alla Sega, per questo nuovo platform ispirato ai cartoni della Warner, ai Looney Tunes, hanno fatto un minestrone di personaggi mettendo insieme a Taz il sopraccitato Marvin, protagonista insieme a Bugs Bunny di un miticissimo cartone animato della mia infanzia (dateci un'occhiata se trovate qualche vecchio cartone della Warner: era demenziale, assurdo, iperbolico e divertentissimo, altro che i Tiny Toons di adesso). Beh, mix a parte Marvin ha deciso che Taz sarebbe stato benissimo nel suo Zoo di Marte, inconsapevole che la sua base potrebbe ben presto essere in fase di digestione nello stomaco di un esemplare di Diavolo della Tasmania. Taz si trova adesso a dover fuggire dallo zoo popolato di creature buffe e assurde, nessuna delle quali molto amichevole, e a passare attraverso i cinque livelli del gioco fino ad arrivare alla dimora di Marvin. Sinceramente non sono riuscito a capire come si possano legare insieme scenari come uno zoo marziano, un paese fatto di nuvole, il Messico e un castello stregato, ma sono tutti ambienti in cui si svolge la fuga di Taz, e sono un'occasione per vedere all'opera un po' di "guest star" come Wile E. Coyote, Road Runner, Daffy Duck che fa il giocoliere o Elmer Fudd nei panni di Zeus, e altre vecchie glorie della Warner.

Se avete già giocato a qualche gioco di Taz o avete visto qualche cartone animato conoscerete già il personaggio: è un bestione non troppo intelligente, capace però di trasformarsi in un vortice di distruzione in grado di spazzare tutto sulla sua strada: è questa l'arma principale con cui Taz si libera dei suoi nemici, ma non l'unica. L'altra sua caratteristica è quella di divorare qualsiasi cosa lontanamente mangiabile che gli capiti sulla strada: può così divorare alcuni bonus che gli permettono di guadagnare energia o di sparare sassi, o di alitare fuoco come un lanciafiamme e già che ci siamo non dimentichiamo bonus come l'elica che permette a Taz di svolazzare per un breve periodo. L'unico particolare è che buona parte dei bonus contengono "sorpresine" esplosive che fanno perdere energia al nostro eroe: una delle cose più stressanti del gioco è appunto il fatto che fin troppo spesso capita di cadere e di finire senza volerlo su uno di questo "bonus": si perde quasi più energia con loro che con i nemici. Per il resto è un platform onesto, ma certo non eccezionale, anche se Taz ha un certo numero di bonus a disposizione, la varietà di gioco non è certo grande: si tratta semplicemente di trovare l'uscita del livello, e anche se alcuni sono graficamente simpatici con i buffi personaggi della Warner, non so quanto questo possa essere sufficiente.

VF

GAME GEAR	
GRAFICA -Ripetitivi alcuni fondali. +Sempre grandi i personaggi della Warner.	85
SONORO + Standard sia le musiche che gli effetti	81
GIOCABILITA' -Un po' di pratica per il tornado di Taz. +Immediatamente giocabile	81
LONGEVITA' -Il gioco diventa un po' monotono alla lunga.	75
SEGA	78

91

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Ciaooooooooo! Ciaooooooooo! Forza Udineseeeeeeee!

ROCKMAN MEGA WORLD

Salve a tutti ragazzi, come va? Beh, dal momento che state leggendo questa recensione, credo proprio che il vostro stato psichico sia instabile almeno quanto il mio; in ogni modo, pazienza, dopotutto si impazzisce una volta sola.
Sapete, questo articolo (se così si possono chiamare i miei deliri mensili) proprio non riesco a scriverlo; non mi viene in testa niente di demente, nulla di particolarmente fuori di testa, ma neanche cose serie... insomma, nulla di nulla.

Ditemi voi cosa dovrei fare, se domani vado da Alex e gli dico: "Ciao Alex, come va? Hai fatto colazione? Sai, non ho fatto la recensione!"; lui come minimo mi vende a un o scienziato pazzo in cerca di cavie (l'unico motivo per cui non mi devasta subito è perché gli ho trovato la rima). Se invece per domani gli porto uno schifo di recensione, lui mi guarda con l'aria rassegnata e, mettendomi una mano sulla spalla, mi dice: "Non è il massimo, ma hai fatto del tuo meglio", il che, non mi darebbe fastidio, ci sono abituato; ma ho la spalla consumata da tante sono le volte che ci ha messo la mano sopra. Insomma, parliamoci chiaro, questa recensione vi deve piacere; altrimenti ne va della mia esistenza, vi esorto quindi a spedire più lettere del solito per farmi i complimenti (quindi una sarebbe già una media sconvolgente).
In ogni caso, voi siete qui per sapere di cosa parla e com'è il gioco, giusto? Bene, quindi cominciamo subito a parlare di quello che dovrete fare; prima, però, credo sia necessario dire che nella cartuccia in questione sono raccolti ben tre titoli che hanno fatto la storia e hanno posto le basi per creare i platform odierni. Sto parlando di Mega Man 1, 2 e 3 (o Rockman se si parla della versione giapponese), raccolti per l'occasione in un bellissimo cofanetto di plastica nera, finemente ornato con un adesivo che porta con innata fierezza e candore l'emblematico nome di Rockman Mega World.
In effetti si tratta di una cartuccia veramente meritevole, se proprio lo vogliamo dire; era ora che la Capcom si decidesse a convertire il suo gioco di piattaforme di maggiore successo anche su Mega Drive e, fortunatamente, lo ha fatto alla grande.
Quello che dovrete fare, non è molto difficile da spiegare: voi impersonate Rockman, un simpatico puffone robotizzato, che ha l'hobby di impadronirsi delle armature dei suoi avversari sconfitti e di acquisirne così alcune qualità combattive (soprattutto armi); lo scopo del gioco è il medesimo per tutti e tre gli episodi: nel secondo dovrete affrontare molti nemici, nel terzo un cicinin meno

e ben pochi nel primo Rockman (sei più uno finale).
Tecnicamente Rockman non fa certo gridare al miracolo; anzi, la parte grafica, pur essendo stata rivista e corretta non è ai livelli che speravo, intendiamoci; non è poi così malvagia, ma le possibilità grafiche del Mega Drive sono, nonostante l'arrivo di macchine che lo surclassano, ancora di tutto rispetto. Gli sprite sono uno degli aspetti meglio curati di tutto il gioco: caratterizzati da movenze discrete e a volte dall'aspetto divertente. I fondali sono abbastanza bruttini, anche se bisogna dire che verrete a tal punto presi dall'azione che non li guarderete nemmeno.

Rockman che, per molti, rappresenta uno dei platform game migliori sulla piazza; e non a torto! Questa "compilation" infatti, sarebbe già molto appetibile anche se contenesse un solo titolo (magari evitando di considerarla una compilation...); quindi immaginate l'affare che farete se andando dal negoziante gli chiederete di tagliare la cartuccia in tre parti... Vi troverete con un gioco di Rockman (la parte sinistra corrisponde al primo episodio, il centro al secondo e la parte destra al terzo) che costerà addirittura un terzo del prezzo; ma non è fantastico?

Raffaele Sogni

sonoro se la cava; le musiche infatti sono orecchiabili quanto basta per lasciare indifferente il giocatore e farlo quindi concentrare maggiormente sull'azione. Gli effetti sonori, invece, non mi hanno entusiasmato molto; sono quasi sempre gli stessi e in più sono poco curati. Fortunatamente, stiamo parlando di

MEGA DRIVE

GRAFICA + Tutto sommato accettabile. - Alcuni fondali sono bruttini.	83
SONORO + Nel complesso orecchiabile. - Effetti sonori non molto curati.	85
GIOCABILITA' + Il primo Rockman non si scorda mai. + Tre regali in uno.	94
LONGEVITA' - Non difficilissimo... +... ma prima di finire tre giochi...	92
CAPCOM	91

THE DEATH AND RETURN OF SUPERMAN

Era impossibile che un evento come quello che circa due anni or sono sconvolse il mondo dei fumetti non avesse alcuna ripercussione su quello dei videogiochi. E, con questo gioco, ci ha infatti pensato la Sunsoft a farvi rivivere: La Morte e il Ritorno di Superman!

E' stata una geniale trovata che ha portato la DC a superare la Marvel nella classifica delle vendite in America; è stato un vero e proprio stravolgimento dei canoni classici del fumetto supereroistico e del suo protagonista; più di ogni altra cosa, è stata una saga appassionante che ha poi dato il via a due nuove testate dell'eroe d'acciaio per eccellenza: Superman. E solo perché è stato proprio lui, il super eroe in assoluto più noto nel mondo, il protagonista di questa baraonda, che la cosa ha destato tanto scalpore tra il pubblico.
Non era infatti mai successo che un super eroe morisse realmente; ricordo che ne parlarono persino i telegiornali, e venne celebrata in America una pantomima di funerale che arrivò grottescamente a mescolare la realtà col mondo dei fumetti.
In verità, dietro l'idea della morte di questo mito fumettistico e cinematografico non ci stava solo uno scoop per aumentare le vendite di una serie a fumetti che andava perdendo colpi, ma anche la trama per una delle più belle saghe mai apparse dai tempi del mitico Watchmen.
E poi Clark Kent, il bravo ragazzone americano con i capelli perennemente pettinati con una riga ormai fuori moda, e dai gusti banali, aveva ormai scocciato un po' tutti. C'era indubbiamente bisogno che si desse una rimodernata. E infatti, questo suo nuovo look con i capelli lunghi e spettinati, non può che giovargli; e se è stata questa sua rinascita a trasformarlo così, allora sia benedetta.
Se non avete saputo nulla di ciò a cui mi sono appena riferito (ma dove eravate, sulla Luna?), poco importa; in sunto Superman era morto, ma poi è tornato in vita. E come è stato possibile ciò? Beh, il raccontarvelo dettagliatamente è certamente inutile; se infatti lo sapete già, vi annoiereste a risentirlo, e se non lo sapete... Beh, è soddisfacentemente (e interattivamente) narrato in questo gioco della Sunsoft per il vostro sedici bit Nintendo.
Esso consiste in un beat 'em up a scorrimento orizzontale (alla Final Fight, per intenderci), diviso in stage che ripercorrono fedelmente i punti salienti della saga di cui vi ho finora parlato.
Inizialmente vestirete i panni del vecchio Superman, e vi scontrerete contro il misterioso quanto letale Doomsday; interpreterete poi la parte di ognuno dei nuovi quattro Superman (proprio così: per chi non lo sapesse ne spuntarono ben quattro e tutti molto particolari, durante la "morte" del nostro eroe) in un appassionante snodarsi di situazioni impreviste e colpi di scena, con epici scontri tra gli stessi Supermen e fasi a scorrimento in stile shoot 'em up, fino alla rivelazione finale che non tutti i nuovi Supermen sono buoni...
Bisogna dire che il gioco non spiega come effettivamente è

RAFFO

Ma che begli spritoni grossi grossi, veramente notevole; peccato solo che il gioco non aggiunga assolutamente nulla di nuovo al panorama; già pieno di decine di picchiaduro a scorrimento tutti uguali.
Probabilmente piacerà ai fan del fumetto, ma agli altri...

IMPORT

SHIN

Il capitolo sulla morte di Superman. Nient'altro che un beat 'em up a scorrimento alla Final Fight e che non aggiunge nulla di nuovo ai già tanti titoli del genere presenti sul mercato. Stile grafico, animazioni e sonoro sono tutti di discreta qualità, ma giocarci non gratifica un granché. Soprattutto chi, come me, non è un lettore abituale del fumetto e per quel che riguarda le avventure del super-tizio è fermo ai film con Christopher Reeves (o al telefilm in onda proprio in questo periodo... anche se non lo seguo). Ritengo ci sia di molto meglio in giro.

stato possibile che Superman sia poi ritornato in vita, ma tutto ciò non faceva neanche parte della saga fumettistica vera e propria, venne spiegata in alcuni numeri successivi delle tastate di Superman: in pratica, fu un colpo di fortuna dovuto all'Eradicator (che conoscerete molto bene nel gioco) a salvare Superman, una situazione che, comunque, non potrà più ripetersi in futuro.

Tecnicamente il gioco si presenta piuttosto bene: sprite grossi e ben animanti, fondali vari, colorati e sufficientemente particolareggiati, impostazione molto simile a quella del vecchissimo coin op di Superman. E' vero che un grave difetto è costituito dal fatto che non si può giocare in due, ma il fatto di poter muovere ben cinque

personaggi durante il gioco non è cosa da poco, soprattutto considerando che ognuno di questi ha la propria sequenza di mosse e i propri colpi speciali.

Il gioco in sé è abbastanza lungo e non facilissimo: per superare alcuni schermi dovrete infatti necessariamente trovare delle vite

extra non sempre in evidenza sullo schermo.

Personalmente mi ritengo soddisfatto di questo gioco: è fantastico che lo sprite di Superman possa sia camminare che volare (e infatti lo schermo scrolla anche in verticale), tirare pugni, usare superpoteri e proiettare gli avversari

con diverse prese; insomma, le azioni che potrete fare con il personaggio principale sono davvero superiori al numero di quelle presenti negli altri picchiaduro a scorrimento; e poi, per un fan del fumetto è davvero imperdibile.

Per inciso: io non avevo mai letto la saga della morte di Superman; mi sono fatto prestare i fumetti dal mio caro amico Luca, proprio dopo aver giocato con questa cartuccia. E ciò proprio perché questo gioco mi ha appassionato non poco...

Passo e chiudo.

Piermarco Rosa

SUPER NES	
GRAFICA +sprite grossi +fondali colorati	92
SONORO +musiche appropriate	90
GIOCABILITÀ +immediato e coinvolgente	92
LONGEVITÀ +vario e non facilissimo	89
SUNSOFT	90

HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL. 039/2457102 - FAX 039/2450444
VIA VITTORIO EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL. 039/6083451

• LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI SOLO VIA FAX •

GLI UNICI AD AVERE TUTTO SUI TUOI EROI GIAPPONESI!!!!

(ANCHE IN VIA MEDA, 43 A MILANO)

ALL DRAGON BALL Z GADGETS
ALL RANMA ½ GADGETS
ALL STREET FIGHTER GADGETS
ALL SAILOR MOON GADGETS
POSTERS IN TELA
POSTERS HIGHT-DEFINITION
FIGURES & STOJIKY
CAPSULE CORP. BADGES
STIKERS SET
MODELLINI CARICATURIZZATI
MODELLINI UFFICIALI BANDAI
OROLOGI
VIDEOTAPES ORIGINALI NTSC O PAL
VIDEOTAPES BY YAMATO
KEN IL GUERRIERO GADGETS BY YAMATO
CD MUSICALI
PUZZLES
COLLECTORS CARD

!!! A TUTTO NEC !!!

NEC FX JAP VERSION (SCART) + GIOCO	**1.099.000**	FX GRADUATION II	**179.900**
PC-ENGINE DUO R X (SCART, BOOSTER 256 COL.)	**545.000**	PCE SCD 3x3 EYES (AC)	**159.900**
PC-ENGINE CORE GRAPHICS II	**228.900**	PCE SCD ART OF FIGHTING (AC)	**72.900**
PC-ENGINE GT (PORTATILE)	**278.900**	PCE SCD FATAL FURY II (AC)	**72.900**
APOLLO JOYSTICK	**129.900**	PCE CARD STREET FIGHTER II CE	**49.900**
ARCADE CARD DUO	**245.900**	PCE CARD FORMATION SOCCER	**114.900**
FX BATTLE HEAT	**179.900**	PCE CARD BOMBERMAN '94	**73.900**
		PCE CARD SON SON II	**38.900**
		PCE CARD F1 CIRCUS '92	**85.900**

CONSEGNA IN TUTTA ITALIA
POSTA RAPIDA £. 15.000
POSTA ORDINARIA £. 10.000

CERCASI RAPPRESENTANTI PER ZONE LIBERE

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI GIAPPONESI

HYPER GAMEZ

VIA MATTEOTTI, 60 A/B - LISSONE (MI) - TEL. 039/2457102 - FAX 039/2450444
VIA VITTORIO EMANUELE, 1 - VIMERCATE (MI) - TEL. 039/6083451

• LISTINI RISERVATI AI RIVENDITORI SOLO VIA FAX •

BREATH OF FIRE II	159.900
DRAGON BALL Z II	99.900
DRAGON BALL Z III	119.900
FATAL, FURY II SPECIAL	97.900
GOKUJO PARODIUS (PARODIUS II)	TEL.
HANA NO KEIJI	TEL.
MEGA MAN X II	159.900
MUSCLE BOMBER	72.900
NBA JAM	69.900
NBA LIVE '95	159.900
NIGEL MANSEL INDY CAR	TEL.
PC KID	139.900
PERFECT ELEVEN 100%	159.900
RANMA ½ PART III	69.900
RISE OF THE ROBOT	185.900
STREET RACER	149.900
SUPER METROID	59.900
VORTEX	159.900
YU YU HAKUSHO II	69.900
YU YU HAKUSHO SPECIAL	159.900
ZSHUBIBIM MAN ZERO	TEL.

IMMINENTE

CD-ROM A DOPPIA VELOCITÀ PER

!! SUPER FAMICOM !!

(20 TITOLI DISPONIBILI)

DYNAMITE HEADDY	99.900
ECCO THE DOLPHIN II	99.900
FATAL FURY II	99.900
GUNSTAR HEROES	64.900
MICKEY & MINNIE GREAT CIRCUS	129.900
MORTAL KOMBAT 2 100%	99.900
NBA JAM	49.900
NIGEL MANSELL INDY CAR	129.900
OUTRUNNERS	69.900
PULSEMAN	99.900
PUYO PUYO II	119.900
RAGNACENTY	109.900
SONIC & KNUCKLES	119.900
STREET OF RAGE II	59.900
STREET OF RAGE III	79.900
SUBTERRANIA	89.900
VIRTUA RACING	99.900

SATURN

CLOCK WORK NIGHT	99.900
GALE RACER	159.900
GOTHA	169.900
MYST	159.900
TAMA	119.900
VIRTUA FIGHTER	169.900

MEGA CD

3 X 3 EYES	82.900
DRAGON'S LAIR	75.900
FINAL FIGHT	35.900
JURASSIC PARK	99.900
LETHAL ENFORCES II + PISTOLA	169.900
MICROCOSM	49.900
MORTAL KOMBAT	49.900
SONIC CD	49.900
WING COMMANDER	69.900
WONDER DOG	35.900

FANTASTICO

DOUBLE PRO FIGHTER X 32 MBIT L. 900.000
(funziona su SNES/S. FAMICON/MEGADRIVE/GENESIS)

SUPER WILDCARD DX 32 MBIT L. 850.000
(funziona su SNES/S. FAMICON) GARANTITI 12 MESI

NB. a fronte di osservazioni giunteci dalla clientela, la HyperGames dichiara che la vendita dei sopracitati sistemi hardware è lecita e legale, come dichiarato anche dai periti informatici della "B.S.A." (Business Software Alliance) di Milano. È considerato, percontro, illegale la duplicazione non autorizzata di game cartridges coperte da copyright.

SEGA SAATURN CON VIRTUA FIGHTER

(1PAD - SCART)	1.449.000
MEGADRIVE II (SCART)	219.000
SUPER NES USA (SCART)	226.900
S. FAMICOM (SCART)	359.900

SUPER ADVANTAGES JOYSTICK (ORIG. NINTENDO, PROG, 6 BUTTONS)	99.900
TOP FIGHTER JOYSTICK X NINTENDO (IN ACCIAIO, PROGRAM, 9 BUTTONS)	139.900
APOLLO JOYSTICK 8 BOTTON BAR (SEGA - NINTENDO - NEC - PC - SNK)	129.900
SN PROPAD X NINTENDO	39.900
SG PROPAD X SEGA	39.900
JAGUAR 6 BUTTON PAD X SEGA	29.900

TUTTI GLI ARTICOLI SONO ESCLUSIVAMENTE ORIGINALI GIAPPONESI

Ecc... ecc... ECCINQUE! Salute!

RUGBY WORLD CUP 1995

Eh sì, la Electronic Arts continua a sfornare titoli sportivi come se facesse parte di una florida famiglia di conigli; a testimoniarlo sta appunto il fatto che su questo stesso numero ci sono ben cinque titoli prodotti dalla gloriosa software house fondata da William Hawkins nel lontano 1982. Oggi, però, mi trovo a recensire un titolo dedicato a uno sport alquanto bistrattato da tutti: il rugby! Ma cos'è il rugby, cosa bisogna fare in questo sport vecchio quanto il mio prof. di italiano? Beh, modestamente siete in buone mani, infatti io in tenera età sono stato un grande giocatore di rugby (detto, tra i vari soprannomi, "Il virtuoso della palla ovale), quindi chi meglio del sottoscritto può spiegavi cosa bisogna fare per risultare vincenti in questo sport? Cominciamo con una curiosità, e cioè che il rugby si chiama così perché nacque in una ridente cittadina inglese chiamata appunto Rugby (è veerooo!); lo sport nacque quasi per caso: il giorno di S. Lucia (quindi domani) tutti erano felici e contenti, ma annoiati, allora si dissero: "Perché non inventiamo il rugby?" e così infatti fecero, creando lo sport che oggi tutti ignoriamo, e che a volte non comprendiamo a causa delle sue regole apparentemente complicate. In realtà le regole sono poche e facili, comunque, la più importante è che in partita non si può passare la palla a un compagno davanti a voi, ma solo indietro; in caso contrario, viene fischiato il fallo. Per il resto, bisogna correre come dei disperati verso l'estremità avversaria del campo e, arrivati all'ultima riga del campo chiamata "linea di meta", toccare il terreno con la palla... E il gioco è fatto; naturalmente dovrete fare attenzione a non uscire dalle righe laterali del campo chiamate in gergo di "touche". Per quanto riguarda le altre regole, ve le risparmio, tanto non ci capireste niente lo stesso, in quanto c'è bisogno di una mente particolarmente arguta e allenata come la mia per capire certe cose! Questo sport è altresì famoso per essere uno dei più violenti e dolorosi fra tutti (dopo i bei tempi in cui giocavo, tante botte le ho prese solo in discoteca), infatti, a differenza del football americano (che presenta molte analogie con il

rugby) a rugby si gioca senza alcuna protezione; quindi provate a immaginarvi quanto sono rimasto traumatizzato da piccolo dopo che mi era venuto contro un friulano di ottanta chili, io che in quel periodo ne pesavo neanche cinquanta (da allora, in effetti, tanta gente col camice bianco mi è venuta a far vedere un sacco di figure astratte)!

Ma bando ai ricordi e passiamo alla descrizione di questo, che potrebbe essere il nuovo termine di paragone per i giochi ispirati a questo sport. La visuale infatti è quella che ormai caratterizza la maggior parte delle produzioni della casa statunitense, e cioè con un'isometria obliqua a trenta gradi circa; per parlare in italiano: come quella di Fifa Soccer.

Tecnicamente il gioco è veramente ben curato; la parte grafica è, come ci si poteva aspettare, assolutamente impeccabile; le scelte cromatiche sono azzeccatissime e gli sprite su schermo, pur essendo più di trenta, sono dotati di un sacco di animazioni, e solo raramente subiscono rallentamenti (anche se, in effetti, si muovono già per programmazione un po' lentamente).

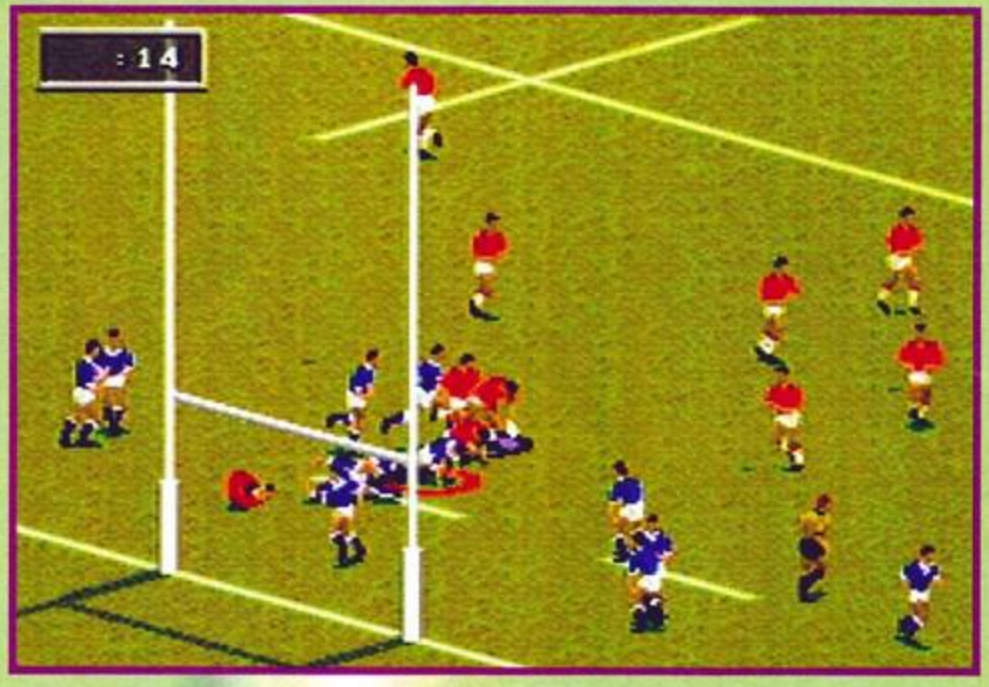
Il problema maggiore, comunque, non è tanto il rallentamento saltuario, bensì il numero di giocatori (che comunque non poteva essere diverso) che rende l'azione spesso confusa e incasinata. Quando infatti entrerete in possesso della palla, e vi troverete da soli contro quindici avversari, succederà il

bordellone; comincerete a schiacciare i tasti del joypad come degli ossessi, sperando così di calciare lontano la palla o almeno di passarla a un giocatore libero, ma niente; spesso poi la perderete di vista (specialmente nelle mischie), per rivederla comparire in mano a un avversario ormai lanciatissimo e imprendibile.

La parte sonora non mi ha dispiaciuto affatto, anche se, a dir la verità, non l'ho giudicata neanche esagerata; le musiche sono infatti abbastanza anonime, mentre gli effetti sonori riescono a far gasare il giocatore a sufficienza, specialmente quando fa meta, o quando fa un placcaggio particolarmente duro.

Per quanto riguarda la giocabilità, beh, qui le cose si fanno un po' particolari: intendiamoci, non è affatto male, anzi, è divertente; ma non lo considero un buon gioco sotto l'aspetto prettamente sportivo, piuttosto è un gran bel picchiaduro su prato... Insomma, quello che importa è che sia divertente, e infatti lo è.

Raffaele Sogni



MAO

Mettiamola così: a me il rugby non è mai piaciuto perché non ho mai capito le regole. Detto questo detto tutto. Questo Rugby della EA Sports è quantomai caotico e l'impressione generale che se ne ricava è quella di un picchiaduro sull'erba. A tratti mi è sembrato di giocare a Fifa senza regole e senza porte. Se vi piace il rugby, questa è comunque la versione digitale che più si avvicina al realismo di questa strana disciplina. Se non vi piace il rugby o semplicemente non ci capite un' "h", tornate pure a giocare a Fifa: lì qualche fallo lo fischiano, ma se non altro capite che dovete segnare in una porta e che la palla non va presa con le mani. Sì, il rugby dev'essere decisamente un antenato del calcio ed è pure rimasto tale, nel senso che è primitivo. Giudizio in tre parole: Un Buon Picchiaduro.

MEGA DRIVE

GRAFICA + La stessa di Fifa - Un po' lentina	93
SONORO + Effetti che gasano - Musiche anonime	90
GIOCABILITA' - Non è lo sport più amato dagli italiani + Un gran picchiaduro	92
LONGEVITA' + Prima di finirlo ce ne vorrà parecchio + Poi vi divertirete giocando in due	93
ELECTRONIC ARTS	93

PITFALL

THE MAYAN ADVENTURE

QUANDO LA VITA E' APPESA AD UNA LIANA.

SONY ELECTRONIC PUBLISHING

ACTIVISION.

MEGA-CD • SNES • MEGA DRIVE

Pitfall © 1994 Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall! and Activision are registered trademarks of Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall: The Mayan Adventure - is a trademark of Activision, Inc. All Rights Reserved. Pitfall: The Mayan Adventure - is based upon Pitfall! © copyright © Activision, Inc. All Rights Reserved. Distributed by Sony Electronic Publishing

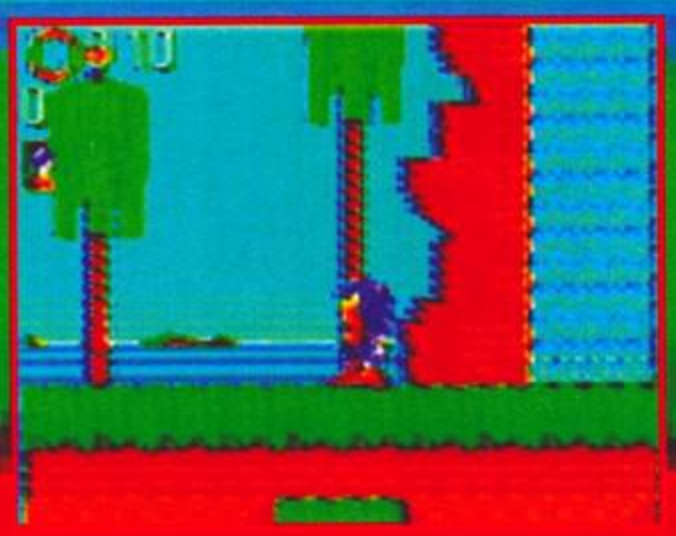
SONIC THE HEDGEHOG
TRIPLE TROUBLE

GIOCATORI	1
LIVELLI	6 ZONE x 3 ATTI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	-

Anche se sono presidente, socio fondatore e (purtroppo) unico membro del Comitato per lo Sterminio del Porcospino su Video, sono il primo ad ammettere che i giochi di Sonic sono, almeno tecnicamente, dei gioiellini, anzi, per essere più specifici, degli smeraldi...

Ennesimo gioco di Sonic, ormai ho perso il conto tra Game Gear e Megadrive. I personaggi continuano ad aumentare, in questo Triple Trouble ci sono, oltre a Sonic e al suo antagonista, il Dr. Robotnik, anche due altre vecchie conoscenze, Tails e Knuckles. La prima è una piccola volpe bicoda, fedele spalla di Sonic, che in questo gioco potete selezionare al posto di Sonic, ma non lo affianca durante l'avventura, mentre il secondo non è esattamente cattivo: è semplicemente il guardiano degli Smeraldi del Caos, convinto che Sonic se ne voglia impadronire, e per questo lo ostacola in ogni modo possibile. In questo episodio c'è invece una faccia nuova, si tratta di Nick the Weasel, ma lo incontrerete abbastanza raramente, solo nelle sezioni bonus.

Descrivere completamente un gioco come Sonic richiederebbe abbastanza spazio, anche perché le aggiunte e le variazioni sono diverse, ma conto sulla conoscenza ormai atavica del gioco che tutti dovreste avere. Lo scopo è finire tutti gli stage, sconfiggendo i mostri di fine livello inviati da Robotnik raccogliendo più anelli possibile. Questi, oltre a salvarvi l'ispida pellaccia, vi consentono (sempre che ne raccogliate almeno cinquanta) di accedere a una delle sezioni bonus alla fine del livello. Ci sono due tipi di fasi bonus, la 2D e la 3D. La prima è un normale livello in cui, in un tempo limite, dovrete riuscire a raccogliere anelli, per la seconda lo scopo è sempre lo stesso, ma vi trovate a bordo di un biplano in soggettiva. Se riuscirete a raccogliere abbastanza anelli potrete affrontare Nick the Weasel e raccogliere uno degli smeraldi del caos. Le armi a disposizione di Sonic sono sempre le stesse, si appallottola e dispone di un Super Dash (dopo essersi appallottolato si lancia contro il nemico) e di uno Strike Dash (Tails invece svolazza per lo schermo con la sua coda). Ci sono i soliti gadget come monitor contenenti invulnerabilità, super velocità, anelli, vite extra, ecc. ecc. Ci sono una quantità di simpatiche e nuove comparse. Si tratta per lo più di mezzi di locomozione: snowboard, carrelli di miniera, pogo, sottomarino o scarpe a elica per muoversi sott'acqua, e tanto altro. Sonic è bene o male sempre lo stesso, un gran gioco se questo ennesimo episodio non vi avesse ormai triturato l'anima, oltretutto in questo Triple Trouble Sonic e Tails utilizzano diversi gadget che aggiungono una discreta varietà ai livelli.



GAME GEAR

GRAFICA + Tecnicamente stupenda. - Lo "stile Sonic" ormai mi ha rotto.	93
SONORO + Più che standard.	89
GIOCABILITA' + Veloce, immediato, divertente. - Il solito Sonic.	93
LONGEVITA' + I vari mezzi e i livelli bonus... + aggiungono un po' di varietà.	92
SEGA	92

ARIVIVIS
VIDEO GAMES COMPUTER

Via V. Monti, 26 (ang. P.zza I° Maggio 13)
20094 CORSICO (MI) - Tel. (02) 4408143

MEGA DRIVE
MEGA DRIVE II + GIOCO
L. 239.000

ACQUATIC GAMES	L. 49.000
ASTERIX	L. 99.000
BARKLEY	L. 99.000
BASEBALL MLBPA E.A.	L. 119.000
BATMAN 1 ROBIN NEW	TELEFONARE
BATTLE TOADS	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BRUTAL NEW	L. 119.000
CAPTAIN AMERICA	L. 69.000
CASTELVANIA	L. 99.000
CHAKAN	L. 69.000
CHAMPIONS WORLD CLASS	L. 99.000
CHELNOV	L. 59.000
CLIFF HANGER	L. 79.000
COLUMS IV	L. 89.000
CRUE BALL	L. 59.000
CYBER BALL	L. 39.000
DINOSAURS	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 69.000
DRAGON	L. 119.000
DUNE II	L. 109.000
EA TENNIS	L. 119.000
ETERNAL CHAMPION	L. 79.000
F-117 NIGHT STORM	L. 49.000
FATAL FURY II	L. 129.000
FIFA INT. SOCCER 95	L. 119.000
GAUNTLET IV	L. 89.000
GENERAL CHAOS	L. 49.000
GENERATION LOST NEW	L. 119.000
GRANDE SLAM TENNIS	L. 49.000
GUNTAR HEROES	L. 69.000
HAUNTING	L. 89.000
HIPER DUNK	L. 99.000
HOOK	L. 99.000
IL LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 119.000
JAMES BOND 007	L. 69.000
JAMES POND III	L. 89.000
JAMMIT	L. 99.000
JOHN MADDEN 92	L. 39.000
JORDAN VS BIRD	L. 59.000
JUNGLE STRIKE	L. 89.000
JURASSIC PARK	L. 69.000
KING SALMON	L. 69.000
LAWNMOWERMAN	L. 109.000
LEMMINGS II	L. 119.000
LHX ATTACK	L. 49.000
LIBERTY OR DEAT	L. 119.000
LION KING	L. 119.000
MARIO ANDRETTI RACING	L. 109.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
MORTAL KOMBAT II	L. 115.000
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 49.000
NBA ALL STAR CHALL	L. 59.000
NBA JAM	L. 95.000
NBA LIVE 95	L. 119.000
NHL HOCKEY 95	L. 119.000
NORMY'S	L. 99.000
OTTIFANT	L. 89.000
PELÉ	L. 69.000
PHANTASY STAR 4 NEW	TELEFONARE
PIG SKIN	L. 69.000
PINK GOES TO HOLLYWOOD	L. 99.000
PITFALL	L. 119.000
POWER RANGERS	L. 119.000
PRINCE OF PERSIA	L. 89.000
RED ZONE NEW	L. 119.000
ROCK'N & ROLL RACING	L. 119.000
ROCKET NIGHT ADV.	L. 69.000
SAMPRAS	L. 109.000
SHAQ FU	L. 109.000
SOCCER II	L. 109.000
SONIC 3	L. 99.000
STRETT OF RAGE III	L. 129.000
STRIDER	L. 39.000
STRIDER II	L. 59.000
SUPER SHINOBY	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 139.000
SUPER THUNDER BLACK	L. 39.000
SYLVESTER & TWITTY	L. 119.000
T2 J.D.	L. 59.000
TECNO CLASH	L. 79.000
TERMINATOR	L. 59.000
TINY TOON ALL STAR	L. 109.000
TOPOLINOMANIA	L. 129.000
TURRICAN	L. 79.000
URBAN STRIKE	L. 119.000
VIRTUAL PIBALL	L. 59.000
WIZ'N' LIZ	L. 79.000
XENON 2	L. 39.000
YOGI BEAR	L. 119.000
ZOOL	L. 69.000

SUPERNINTENDO
S.NINTENDO + GIOCO
L. 259.000

(BRAM STOKER'S) DRACULA	L. 79.000
(THE ADV. OF) THE ROCKETEER	L. 49.000
(WING COM.) THE SECRET MISSIONS	L. 69.000
1ST SAMURATI	L. 79.000
ALL AMERICA CHAMP. FOOTBALL	L. 169.000
ARCANA	L. 49.000
BATMAN RETURNS	L. 89.000
BAZOOKA BLITZ KRIEG	L. 79.000
BILL LAMBEER COMBAT BASKETBALL	L. 59.000
BOB	L. 99.000
BOMBER MAN 2	L. 139.000
CACOMA KNIGHT	L. 99.000
CALIFORNIA GAMES	L. 89.000
CLAY FIGHTER II NEW	TELEFONARE
COLUMNS	L. 139.000
COTTON	L. 139.000
DARIUS TWIN	L. 49.000
DAVID CREANE'S MAZING TENNIS	L. 49.000
DEAD DANCE	L. 49.000
DIMENSION FORCE	L. 49.000
DONKEY KONG COUNTRY	TELEFONARE
DOUBLE DRAGON 5	L. 139.000
DRAGON	L. 129.000
F1 POLE POSITION II	L. 139.000
FAMILY DOG	L. 79.000
FATAL FURY 2	L. 69.000
FATAL FURY SPECIAL NEW	TELEFONARE
FIFA 95 NEW	TELEFONARE
FINAL FANTASY III	L. 149.000
FINAL FIGHT 2	L. 49.000
GEORGE FOREMAN KO BOXING	L. 79.000
GODS	L. 49.000
GUN FORCE	L. 99.000
HOME ALOME 2	L. 49.000
HUMAN GRAND PRIX	L. 99.000
ILLUSION OF GAJA	L. 139.000
ININDO (WAY OF THE NINJA)	L. 69.000
JAKI CRUSH	L. 99.000
JAMES POND	L. 99.000
KARL RIPKEN JR. BASEBALL	L. 69.000
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	L. 59.000
LAST ACTION HERO	L. 89.000
LEMMINGS I	L. 129.000
LETHAL WEAPON	L. 89.000
LION KING	L. 139.000
MADDEN 95	L. 129.000
MAGIC ADVENTURE	L. 99.000
MARIO'S TIME MACHINE	L. 49.000
MICROMACHINE	L. 139.000
MORTAL KOMBAT	L. 79.000
NBA 95	L. 139.000
NHL HOCKEY 95	L. 129.000
OUT TO LUCH	L. 99.000
PITFALL	L. 139.000
PIT-FIGHTER	L. 89.000
RETURN OF SUPERMAN	L. 129.000
ROCKY RODENT	L. 99.000
RUSHING BEAT	L. 49.000
SENGOKU	L. 99.000
SENSIBLE SOCCER	L. 49.000
SHADOWRUN	L. 79.000
SHAQ FU	L. 129.000
SONIC BLASTMAN	L. 49.000
SPIDERMAN X-MEN	L. 69.000
STREET FIGHTER II	L. 49.000
STREET RACER	L. 129.000
STUNT RACE FX	L. 119.000
SUPER NINJA BOY	L. 89.000
SUPER R-TYPE	L. 49.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 149.000
SUPER WRESTLE MANIA	L. 89.000
T2 JUDGMENT DAY	L. 99.000
TAZ-MANIA	L. 69.000
THE GREAT WALDO SEARCK	L. 49.000
THE INCREDIBLE HULK	L. 139.000
THE LAWN MOWER MAN	L. 59.000
THE ROCKETEER	L. 59.000
TIME SLIP	L. 69.000
TOPOLINOMANIA	L. 139.000
TOURTLES IN TIME	L. 49.000
UTOPIA	L. 89.000
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	L. 129.000
WAGAN ISLAND	L. 49.000
WINGS II	L. 99.000
WINTER OLYMPIC	L. 99.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 49.000
YOGI BEAR	L. 129.000
YOSHI'S SAFARY	L. 89.000
X-MAN	L. 139.000

32 X
MEGA D. 32 X
L. 399.000

DOOM	L. 69.000
STAR WARS	L. 69.000
VIRTUA RACING DELUXE	L. 69.000
METAL HEAD NEW	TELEFONARE
STALLAR ASSUALT NEW	TELEFONARE
TEMPO NEW	TELEFONARE

MASTER SYSTEM

AGASSI TENNIS	L. 49.000
ALLIEN 3	L. 39.000
BATMAN RETURNS	L. 59.000
CHUCK ROCK II	L. 49.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 39.000
DONALD DUCK II	L. 49.000
DRACULA	L. 29.000
F 1	L. 49.000
JURASSIC PARK	L. 49.000
MORTAL KOMBAT II	L. 199.000
ROAD RUNNER	L. 49.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 49.000
SPIDERMAN	L. 49.000
STREET OF RAGE II	L. 49.000
SUPER KICK OFF	L. 49.000
SUPER MONACO GP II	L. 49.000
SUPERMAN	L. 49.000
THE FLASH	L. 49.000

SATURN
SATURN + GIOCO
L. 1.459.000

VIRTUA FIGHTERS	TELEFONARE
GALE RACER NEW	TELEFONARE
VICTORY GOAL NEW	TELEFONARE
CLOCK WORK NEW	TELEFONARE

JAGUAR
JAGUAR + GIOCO
L. 619.000

CLUB DRIVE	L. 119.000
DRAGON	L. 119.000
SYNDACATE NEW	TELEFONARE
THEME PARK NEW	TELEFONARE

GAME BOY
GAME BOY + GIOCO
L. 139.000

4 IN 1 FUN PAK VOLUME 2	L. 65.000
ADVENTURE ISLAND II	L. 59.000
BATTLE BULL	L. 49.000
BUBSY II NEW	TELEFONARE
CONTRA	L. 69.000
DAFFY DUCK	L. 69.000
DENNIS THE MENACE	L. 69.000
DONKEY KONG	L. 69.000
DRACULA (BRAM STOKER)	L. 59.000
FIFA SOCCER NEW	TELEFONARE
GOLF	L. 49.000
HUDSON HAWK	L. 55.000
INDY JONES & THE LAST CRUSADE	L. 49.000
JURASSIK PARK	L. 49.000
LAST ACTION HERO	L. 55.000
LIBRO DELLA GIUNGLA	L. 69.000
LITM'S SUMMER	L. 59.000
LOONEY TUNES II	L. 69.000
MEGALIT	L. 39.000
MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE	L. 69.000
MONSTER TRUCK WARS	L. 69.000
NINJA BOY 2	L. 49.000
OUT OF GAS	L. 59.000
OUT TO LUNCH	L. 49.000
PIT-FIGHTER	L. 39.000
POWER RANGERS	L. 69.000
PYRAMIDS OF RA	L. 39.000
RACE DAYS	L. 69.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 69.000
SAMURAI SHOWDOWN	L. 69.000
SPORT ILLUSTRATED	L. 69.000
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	L. 49.000
SUPER BATTLETANK	L. 69.000
SUPER MARIO LAND	L. 39.000
SUPER MARIO LAND 2	L. 49.000
SUPER MARIO LAND 3	L. 65.000
TARZAN	L. 69.000
THE HUMANS	L. 49.000
TITUS THE FOX	L. 59.000
TRACK AND FIELD	L. 59.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 39.000
WAVE RACE	L. 39.000
WORLD USA '94	L. 69.000
YOGI BEAR	L. 69.000
ZOOL	L. 59.000

NEO GEO CD
NEO GEO CD + GIOCO
L. 1.069.000

AGRESSORS OF DARK KOMBAT NEW	TELEFONARE
AERO FIGHTERS 2	L. 109.000
ART OF FIGHTING 2	L. 109.000
BASEBALL STAR 2	L. 99.000
BURNING FIGHT	L. 89.000
FATAL FURY 2	L. 99.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 99.000
FOOTBALL FRENZY	L. 89.000
JOY JOY KID	L. 89.000
LAST GUARDIAN II	L. 89.000
LAST RESORT	L. 89.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER 2	L. 99.000
NAM 1975	L. 89.000
SAMURAY SPIRITS	L. 109.000
SAMURAY SHODWN II NEW	TELEFONARE
SUPER SIDE KICKS 2	L. 109.000
THE KING OF FIGHTER 94	L. 119.000
THE SUPER SPY	L. 89.000
TOP PLAYER GOLF	L. 89.000
TOP HUNTER	L. 109.000

3 DO
3 DO + 2 GIOCHI
L. 899.000

20 TM CENTURY	L. 89.000
ALONE IN THE DARK	L. 119.000
BLOND JUSTICE	L. 79.000
BURNING SOLDIER	L. 119.000
COWBOY CASINO	L. 99.000
DEMOLITION MAN	L. 129.000
DRAGON LORE NEW	TELEFONARE
FIFA SOCCER 95	L. 129.000
GEX	L. 129.000
GUARDIAN WAR	L. 119.000
JAMMIT	L. 129.000
JOHN MADDEN FOOTBALL	L. 109.000
JOYPAD SUPPL.	L. 79.000
JURASSIK PARK	L. 79.000
LEMMINGS	L. 89.000
LEMMINGS CHRONICLES	L. 129.000
MAD DOG II	L. 129.000
MEGA RACE	L. 109.000
MICROCOSM	L. 109.000
MYSTERY ADVENTURE	L. 129.000
NOVASTORM	L. 129.000
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 139.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
PATAANK	L. 129.000
PUTT & PUTT	L. 99.000
REAL PINBALL	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 119.000
SAMURAI SHODOWN	L. 139.000
SEAL OF PHAROH NEW	TELEFONARE
SEWER SHARK	L. 99.000
SHADOW	L. 109.000
SLAYER	L. 129.000
SPACE ACE	L. 129.000
SPACE SHUTTLE	L. 109.000
STELLAR 7	L. 89.000
SUPER MODEL	L. 59.000
SUPER STREET FIGHTER II	L. 129.000
THZE ANIMALS	L. 89.000
THEME PARK	L. 129.000
TWISTED	L. 99.000
VR. STALKER	L. 129.000
WAY OF THE WARTRIOR	L. 109.000
WOODY WOODPECKER	L. 69.000

GAME GEAR
GAME GEAR + GIOCO
L. 199.000

AGASSI TENNIS	L. 79.000
ALIEN III	L. 49.000
ALIEN SYNDROME	L. 49.000
BATTLE TOADS	L. 75.000
CAESARS PALACE	L. 79.000
CHOPLIFTER III	L. 79.000
COOL SPOT	L. 49.000
DESERT STRIKE	L. 59.000
DOLPHIN II	TELEFONARE
F1 (DOMARK)	L. 59.000
GEAR WORKS	L. 75.000
HURRICANES	TELEFONARE
MORTAL KOMBAT II	L. 79.000
PACK ATTACK	L. 69.000
PAPER BOY 2	L. 49.000
PRINCE OF PERSIA	L. 59.000
RISE OF THE ROBOTS	TELEFONARE
SIDE POCKET	L. 85.000
SONIC SPINBALL	L. 65.000
SPACE HARRIER	L. 49.000
SPEEDY GONZALES	TELEFONARE
SUPER SMASH T.V.	L. 69.000
SURF-NINJA	L. 69.000
THE BERLIN WALL	L. 39.000
WHEEL OF FORTUNE	L. 65.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA CON CONSEGNA IN SOLE 24/36 ORE

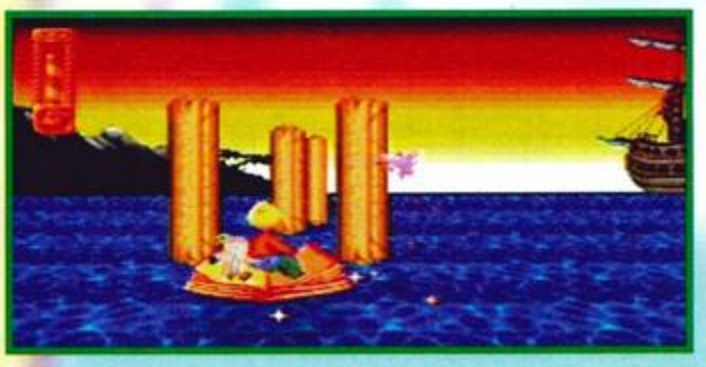
the Pagemaster

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	1

Chi sembro? Dai, chi sembro? No, sbagliato; chi sembro? Non indovinate? Ma il Principe del Foro, no?

Il tie-in ormai escono con una frequenza periodica, che si aggira tra il Natale (periodo di maggiore floridità cinematografica), e i mesi successivi; oggi ci troviamo di fronte al gioco chiamato The Pagemaster, con un protagonista biondino occhialuto e pestifero, indovinate come si chiama il film?

Bene, passando subito al gioco, e saltando anche la storia (se vi interessa andate a leggerla nelle preview del numero 35), comincerei subito col dirvi che dovrete attraversare tre diversi mondi (orrore, avventura e fantasia), i quali a loro volta saranno suddivisi in un sacco di livelli.



Tagliando corto, visto che lo spazio è ben poco, vi dico subito che il gioco mi è sembrato piuttosto difficile, anzi, mi spiego meglio: tutto sommato la difficoltà non sarebbe poi così eccessiva, dopotutto i livelli sono cortissimi e i nemici tutto sommato abbastanza rari; il problema è che ci sono degli sprite avversari che non si possono eliminare semplicemente saltandoci sopra, e che andranno annientati solo mediante l'uso di particolari armi che troverete per strada... Fin qui, effettivamente, potrebbe anche andare tutto bene, il problema sta solo nel fatto che non riuscirete a distinguere gli sprite vulnerabili da quelli che non lo sono; il che vi porterà a perdite di vita spesso ingiustificate o che comunque lasceranno l'amaro in bocca.

Come se non bastasse, il piccolo biondino non è dotato di energia, quindi, non appena vi toccheranno, morirete, e dovrete ricominciare da capo o dal punto in cui avete registrato la posizione all'interno del livello (s'intende che morirete al primo colpo solo quando sarete sprovvisti di oggetti).

Anche il sistema dei continue non è proprio quello che si dice "un grande aiuto", infatti potrete godere di quest'opzione solo quando avrete terminato tutto il mondo in cui vi trovate, altrimenti, tutto da capo... Vi assicuro che tutto ciò non è piacevole, soprattutto se si è arrivati all'ultimo livello del mondo in questione.

La parte grafica, invece, pur essendo forse eccessivamente veloce, riesce a essere molto fluida e particolareggiata; vi consiglio, comunque, di non farvi prendere dalla smania di finire il livello in fretta, potrebbe rivelarsi una perdita di tempo ancora maggiore.

Lo sprite principale è animato molto bene; mentre il suo controllo risulta saltuariamente difficoltoso, come per esempio quando deve fare molti salti uno

dopo l'altro.

La parte sonora è discretamente curata, caratterizzata da musiche orecchiabili, ma un po' fastidiose alla lunga, e da effetti sonori globalmente molto ben fatti.

Concludendo, questo gioco non aggiunge niente di nuovo al panorama videoludico, ma potrebbe piacere ai fan di Macaulay Culkin e ai giocatori che non hanno paura di mettere a dura prova i propri nervi.

Raffaele Sogni

MEGA DRIVE

GRAFICA + Livelli ben definiti. - Forse un po' troppo veloce.	85
SONORO + Buone musiche, ma un po' ripetitive. + Ottimi effetti sonori.	90
GIOCABILITÀ + Un buon platform. - Controllo un po' precario.	80
LONGEVITÀ + Abbastanza lungo. - Se avrete voglia di finirlo.	85
VIRGIN	82

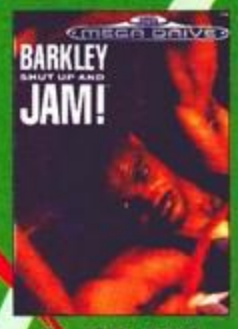
NEWEL srl®
computers e videogames

20125 Milano
Via Mac Mahon, 75
Informazioni 02/39260744 (5 linee)
Ordini fax 02/33000035 (2 linee)

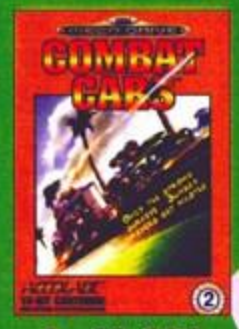
TUTTI I LOGHI E I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO PROPRIETARI. I PREZZI RIPORTATI SONO IVA COMPRESA. TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA

L. 29.000

L. 39.000



L. 39.000

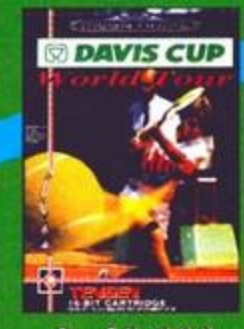


L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

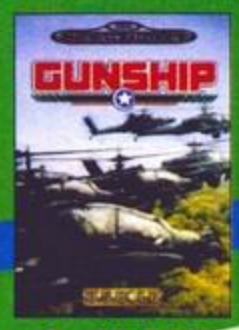


L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000

L. 39.000



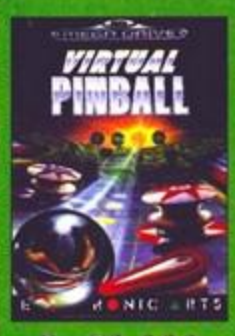
L. 39.000

L. 49.000

L. 49.000

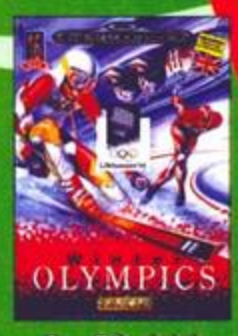
L. 49.000

L. 49.000



L. 59.000

L. 59.000



L. 59.000

L. 59.000

L. 59.000

L. 69.000

L. 69.000

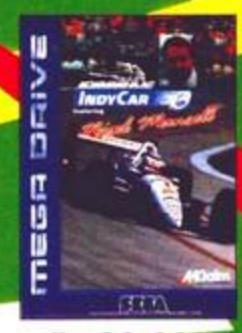
L. 79.000

L. 79.000

L. 79.000

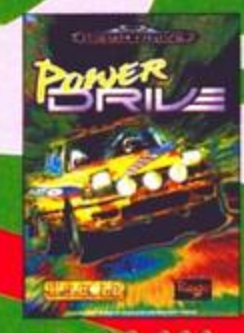
L. 99.000

L. 99.000



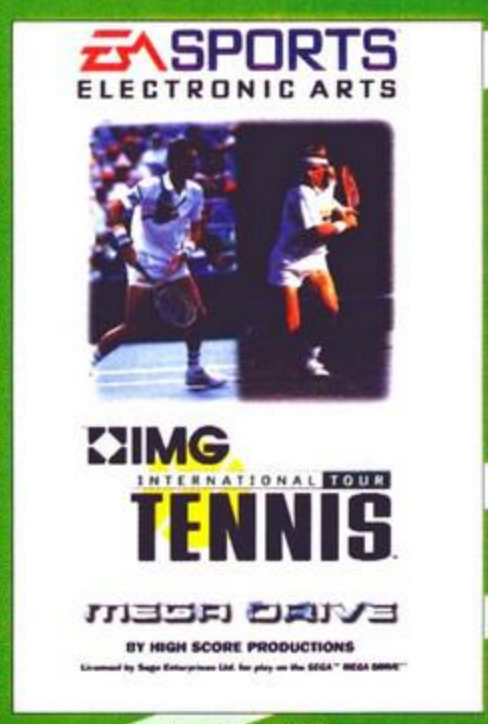
L. 99.000

L. 99.000

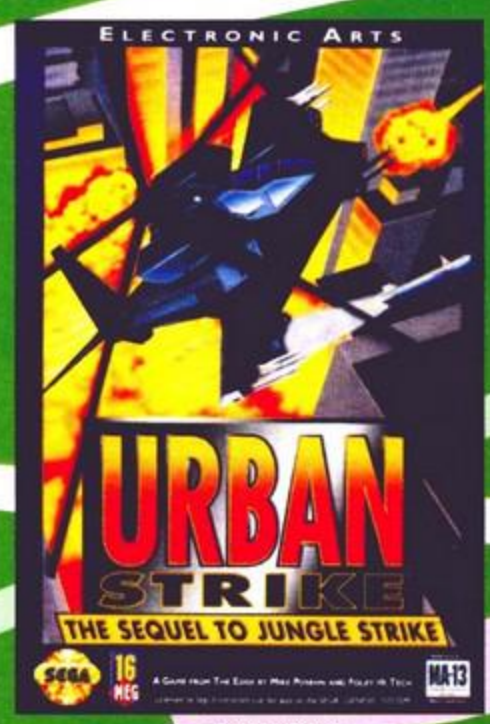


L. 99.000

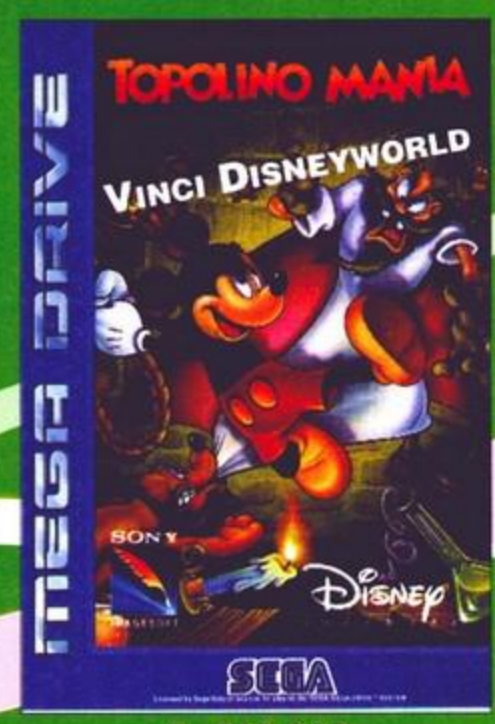
L. 99.000



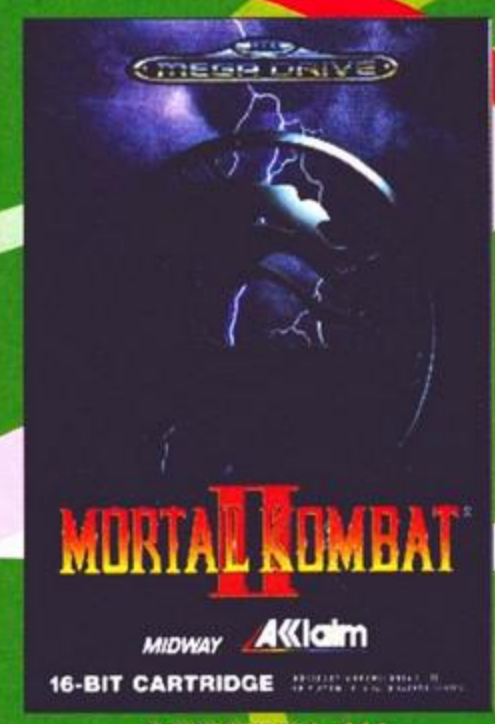
L. 69.000



L. 109.000

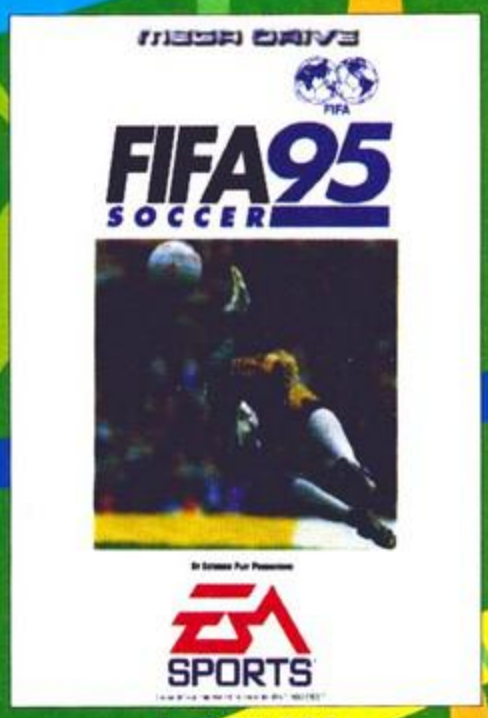


L. 119.000



OFFERTA !!!

6 linee per ordinare tel. (02) 33000036

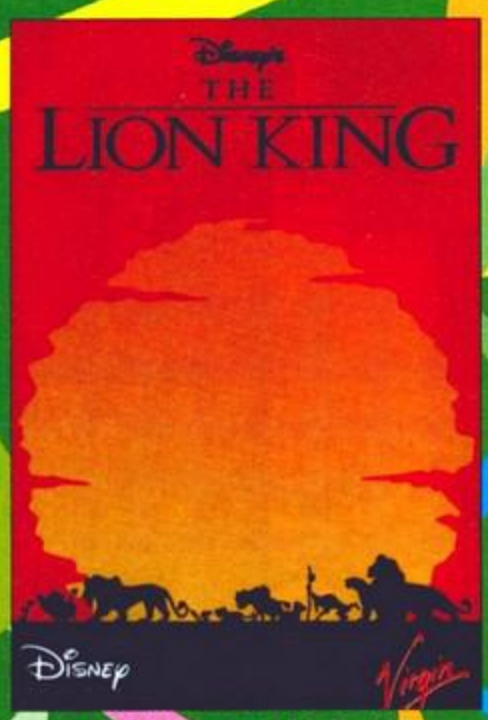


L. 109.000

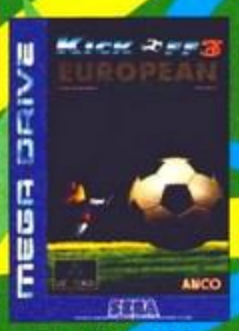
DISPONIBILE SEGA SATURN 32 BIT SYSTEM

TUTTE LE NOVITÀ PER GAME GEAR

DISPONIBILE 32 X ADATTATORE 32 BIT PER MEGADRIVE "PAL"

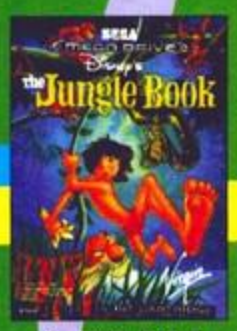


DISPONIBILE !!!



L. 99.000

L. 99.000



L. 99.000

L. 109.000

L. 109.000

L. 109.000

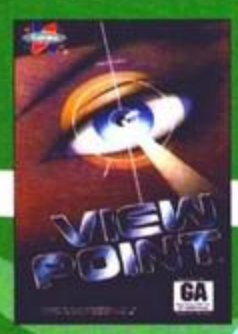
OFFERTA !!!

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000

L. 119.000



L. 129.000

L. 129.000

Giochi Megadrive

Clay Fighter	L. 89.000
Battleteach	L. 119.000
Flinstone	L. 119.000
Troy Aikm. Football	L. 99.000
EA Rugby	L. 119.000
Power Ranger	Disponib.
Sonic & Knuckle	L. 119.000
Red Zone	NOVITÀ
NBA LIVE '95	L. 119.000
Snooker - Biliardo	L. 89.000
NHL Hockey '95	L. 119.000
Power Drive	NOVITÀ
Syndacate	L. 119.000

Giochi Master System

Agassi Tennis	L. 29.000
Aliens 3	L. 39.000
Buggy Run	L. 39.000
Cool Spo	L. 39.000
Desert Speed	L. 39.000
Donald Duck 2	L. 39.000
Gauntlet	L. 29.000
Golden Axe	L. 39.000
GP - Rider	L. 39.000
Impossible Mission	L. 29.000
Jungle Book	L. 59.000
Mortal Kombat II	L. 79.000
New Zeland Story	L. 39.000
Out Run Europa	L. 29.000
Renegade	L. 29.000
Space Gun	L. 29.000
S. Space Invader	L. 39.000
Superman	L. 39.000
The Flash	L. 39.000
Transboat	L. 19.000
W.Class Golf	L. 39.000
Wimbledon 2	L. 29.000
Zaxxon 3D	L. 39.000

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

i PUFFI

PREVIEW

MD/MCD/MS/GG

"Noi Puffi siam così/ siam alti su per giù/ due metri o poco più..."

Hmm, no... Ci deve essere qualcosa che non va. Definitivamente. Altrimenti i funghi che usano come abitazioni dovrebbero essere veramente spaventosi. Che fossero due miglia o poco più?!? Comunque, quale che sia la reale dimensione dei piccoli ometti blu, i Puffi hanno indubbiamente una fama e una notorietà che superano di gran lunga la loro altezza. Nati in Germania (e dove potrebbero nascondersi, in effetti, se non nella Foresta Nera?) una massiccia dose di anni fa, i piccoli gnomi blu sono approdati sugli schermi televisivi di tutto il mondo, dove - dopo avere abiurato il segreto della propria esistenza in favore di un consistente conto bancario - hanno in poco tempo guadagnato un posto d'onore nel cuore di grandi e piccini.

I nostri, che al tempo (ovvero quando intrattenevo ancora qualche relazione con la televisione) erano qualcosa come 101, conducono una vita felice e spensierata, lontano da occhi indiscreti e dalla malizia del genere umano. Almeno questa era la loro intenzione, prima che un diabolico (ma non scherziamo: al massimo poslamo definirlo ridicolo...) stregone dal nome di Gargamella ne scoprisse l'esistenza e, quello che è peggio, la grande utilità. Già, perché i Puffi, come praticamente qualsiasi cosa esistente in natura, posseggono delle peculiari proprietà, in particolare quella di comparire nella lista degli ingredienti per la creazione della pietra filosofale (metalli trasformati in oro... avete presente?). Ha dunque così inizio una caccia destinata a durare per interi decenni, una caccia che continua ancora oggi, e che vede il malefico Gargamella nei panni del predatore e i Puffi in quelli delle prede. Inutile dire (soprattutto sapendo che la serie sta andando ancora avanti e che il numero di Puffi è addirittura aumentato con il tempo) che per il povero Gargamella non c'è ancora stato verso di avere ragione dei piccoli, dispettosi, furbi e caparbi ometti dalla grave malattia cutanea (avevo menzionato il fatto che hanno la pelle blu?). E a niente sono valsi neppure tutti i suoi tentativi di ricorrere ad alleati più o meno validi, con una gamma di personag-

gi che vanno dal gatto Birba a uno stupido e goffo gigante, passando per streghe, stregoni e numerosi altri cattivi di turno. Le poche volte, poi, che Gargamella è riuscito a mettere le mani su uno dei mostriciattoli blu, si è guardato bene dal cuocerlo, ucciderlo o mangiarlo (tutte cose che a questo punto, dopo anni di vani e frustranti inseguimenti, sarebbero più che giustificate), preferendo invece tenerlo in una ridicola gabbietta di legno, in attesa che gli altri avessero modo di liberarlo.

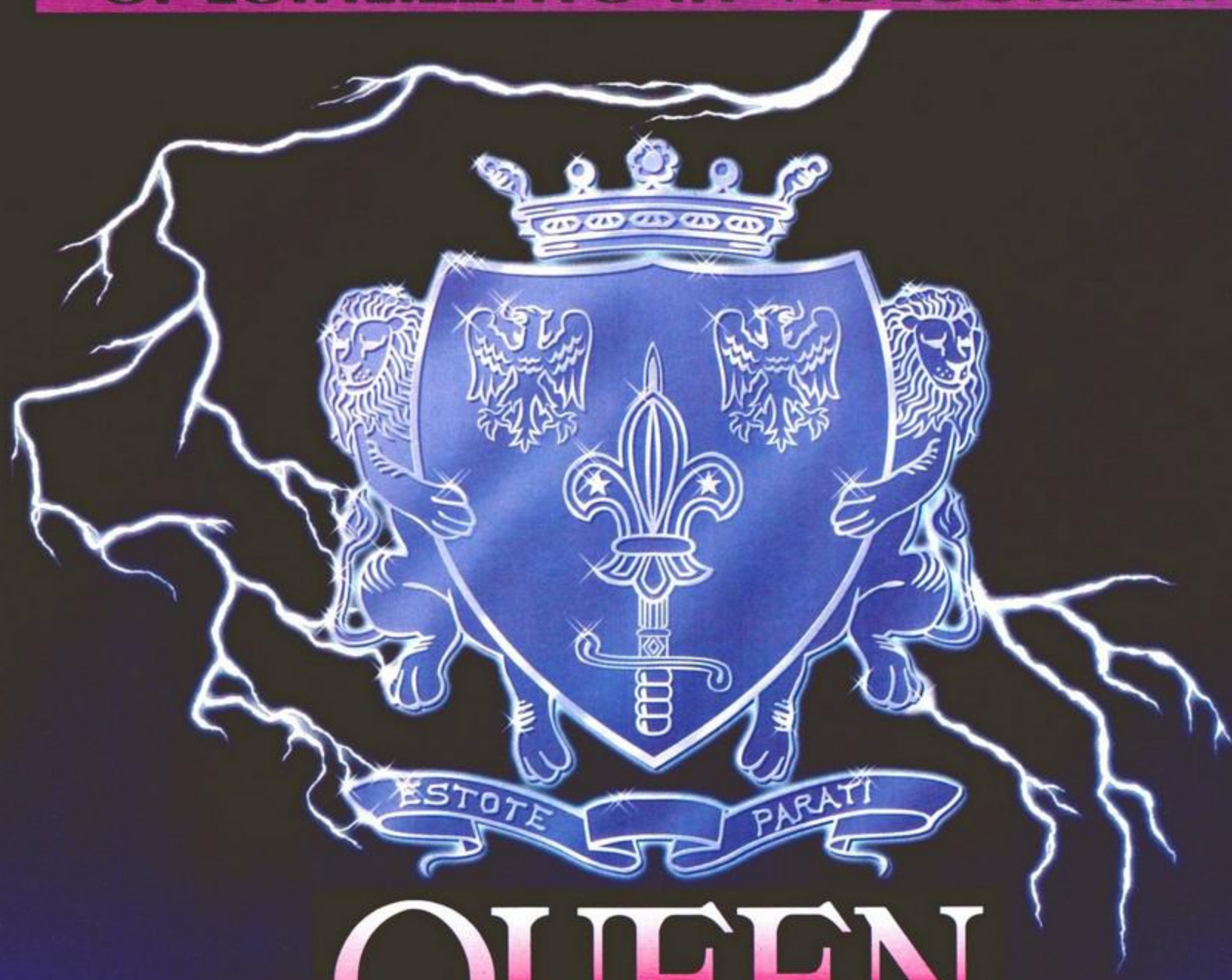
Nel corso degli anni, comunque, la saga dei Puffi ha naturalmente subito degli sviluppi notevoli (naturalmente perché non è pensabile di trasmettere per vent'anni un goffo stregone che insegue degli gnomi cianotici). Gradualmente, in modo da mantenere sempre vivo almeno un po' dello spirito originale, la serie si è arricchita di nuovi e stravaganti personaggi, arrivando persino a offrire ambientazioni completamente diverse: prima un regno feudale del Medioevo (almeno abbiamo saputo in che secolo hanno luogo le storie dei Puffi), poi addirittura a spasso per i secoli, grazie a una scassatissima macchina del tempo. Una cosa comunque non è mai cambiata: i Puffi, sempre tutti uguali (con l'unica eccezione del vecchio Grande Puffo, della bionda Puffetta, unico esemplare femminile conosciuto, e delle docce fredde), sempre blu (ma avranno provato con qualche pomata?) e sempre in fuga da qualcuno che li vuole mangiare e/o utilizzare in esperimenti pseudo-scientifici.

L'ultima novità è che i Puffi, forse stanchi della vita quotidiana, si sono infiltrati nei laboratori della Sega e hanno occupato un imponente numero di cartucce (e CD) per tutte le console della casa giapponese: Mega Drive, Mega CD, Master System, Game Gear... Ora non avrete neppure più bisogno di aspettare l'ora prefissata per assistere alle avventure degli gnomi blu: vi basterà accendere console e televisore per venire proiettati nell'incredibile mondo dei Puffi. E indovinate un po' quale avventura vi attenderà... ma naturalmente la più classica e caratteristica di tutte, con il buon vecchio Gargamella che ha fatto incetta dei vostri compagni cianotici e ora li tiene nel proprio laboratorio, in attesa che voi (nei panni del Puffo Forzuto) andiate a liberarli. Naturalmente non mancano tutti i personaggi più importanti della serie, dal Grande Puffo al povero Birba, senza dimenticare i meravigliosi Puffi Neri (con un problema epidermico ancora più grave e una forte tendenza sociopatica) e le mosche Memé. Le versioni per Mega Drive e Mega CD vi offrono anche la possibilità di cambiare personaggio, alternando Puffo Forzuto a quelli che vengono mano a mano liberati, in modo che sia possibile usare le loro doti specifiche nelle situazioni che lo richiedono.

Per tutti i formati i livelli dovrebbero essere all'incirca venti, con una varietà abbastanza marcata. Non resta che aspettare e vedere!

Andrea Fattori

A TORINO NUOVO PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN VIDEOGIOCHI



QUEEN COMPUTER S·H·O·P

corso DANTE, 2 - TORINO

telefono 011-3185666 • fax 011-3199158

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA

telefono 011-3090202 r.a. • fax 011-3113555

PREVIEW

SNES

La Ocean è davvero lanciata, con questo nuovo calcio, magari, potrebbe anche dare del filo da torcere a Fifa delle Electronic Arts, ma lo sapete perché? E' la principessa del Foro.

Sembra proprio che questo sia il periodo dei giochi di calcio, ne escono da tutte le parti; oramai non si può uscire di casa che tak, s'inciampa in un Fifa o in un

Sensible; pensate, perfino gli zingari in metrò chiedono i soldi per compare le cartucce, al posto di chiederli per mangiare. In questo clima, salta fuori come una mosca in una valle di mucche (non so cosa centri, ma mi piace) questo titolo edito dalla Ocean, che porta lo strausato nome di Manchester United; in questo simpatico giochino avrete la possibilità di scegliere tra le maggiori squadre europee (non capisco il motivo dell'assenza della grande Udinese), che si sfideranno nelle maggiori Coppe conosciute (sempre nell'ambito europeo).

Le regole del calcio, mi sembra ovvio, sono sulla bocca di tutti, quindi mi sembra superfluo dirvi che per vincere dovrete battere l'avversario (umano o meno) e che, in caso di perdita, vorrà dire che avrà vinto l'altra squadra.

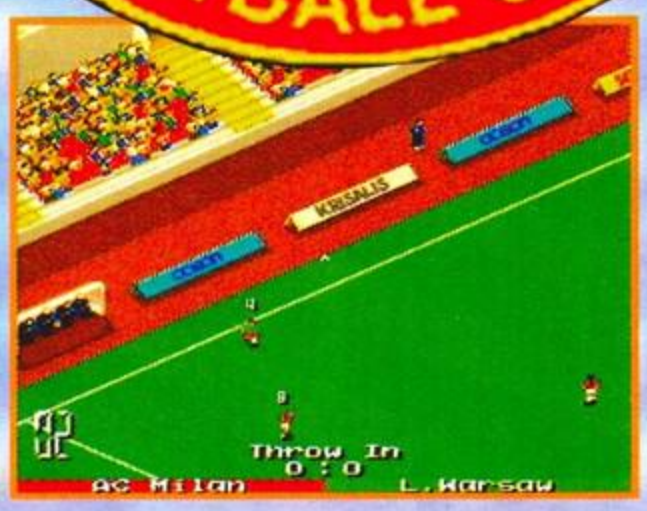
Una cosa, però, sono convinto che non la sappia nessuno, e cioè che il sottoscritto ha giocato in giovane età in nientepopodimeno che nella Besnatese, squadra della grossa cittadina in provincia di Varese, che già al tempo contava ben cinquemila abitanti.

Bene, parlando della parte tecnica che caratterizza il gioco, ricordando a tutti i lettori che quella da noi visualizzata è solo una "beta version", vediamo di darvi un'idea (quantomai approssimativa) di come si presenta tecnicamente il gioco.

Innanzitutto la parte grafica non mi è sembrata affatto malvagia, anzi, gli sprite assomigliano vagamente a quelli di Sensible Soccer, mentre per quanto riguarda le animazioni, spero proprio che migliorino con un po' di autocritica.

La possibilità di vedere il campo in due visuali diverse, è un'idea già ampiamente sperimentata con Goal di Dino Dini; ma in questo modo non ci era mai capitato di vederla, e cioè con visuale dall'alto, con lo scrolling dall'alto verso il basso; o con visuale isometrica, praticamente come quella presente in Fifa Soccer.

Per quanto riguarda la giocabilità, il titolo mi è sembrato abbastanza divertente già così, certo, va rivisto un po' nel complesso, ma direi che il grosso del lavoro è già stato fatto; a testimoniarlo, sta il fatto che tutte le opzioni di gioco sono già state inserite, così come le squadre e le rispettive caratteristiche; mi auguro solo di una cosa, e poi concludo, che migliorino seriamente le proporzioni tiri/terreno e la velocità di movimento degli sprite, veramente troppo lenti, se paragonata a un velocissimo scrolling del campo.



Raffaele Sogni

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel - Fax 081/5789319

A NAPOLI
IL PRIMO CENTRO
SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON
ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI

NOVITÀ SETTIMANALI DA USA E GIAPPONE

FINALMENTE!!!
3DO PANASONIC EUROPEO UFFICIALE COMPLETO L. 1.120.000 CON 3 giochi

Offertissime Gennaio '95

CONSOLE

Saturn + gioco	1.400.000
3DO Scart/Euro	1.000.000
Neo Geo CD	980.000
Super Game Boy Gig	119.000
Playstation per Sega	
32X / Mega 32X	Tel.

TELEFONARE PER NOVITÀ

MEGADRIVE

Numerose le offerte a partire da lire 10.000 su nuovo ed usato

Inoltre:

FIFA Soccer 95	**115.000**
Alien 3 (Pal)	45.000
Probotector (Pal)	Tel.
Micromachines 2 (Pal)	Tel.
Shaq Fu (Pal)	120.000
Shining Force II (Pal)	125.000
Lion King	Tel.
Eternal Champion	50.000
Yu Yu Hakusho	125.000
Sreet Rage 3	70.000
Kick Off 3	Tel.
Topolinomania (Pal)	Tel.
Earth Worm Jim (Pal)	129.000

NOVITÀ SENSAZIONALI
TELEFONA PER LA LISTA

SFC/SNES/SNINTENDO

Claymates (Pal)	40.000
Choplifter 3 (Pal)	40.000
Fum and Sones (Pal)	30.000
Turn and Burn	45.000
Super Battlemania	40.000
Flash Back (Pal)	45.000
S. Bonser Man (Pal)	45.000
Vortex (Pal)	Tel.
Micromachines (Pal)	Tel.
Topolinomania (Pal)	Tel.
Sunset Riders (Pal)	40.000
Paradious (Pal)	40.000
Pitfall (Pal)	Tel.
Ken 7	85.000
Return of Jedi	Tel.
Samurai Spirits	130.000
Gods (Pal)	60.000
Cybernator (Pal)	70.000
Jurassik Park 2 (Pal)	Tel.
Spark Ster	Tel.
Donkey Kong	Tel.
Rock Manx II	Tel.
Ryuko Noken II	Tel.
Yu Yu Hakusho Special	Tel.
Final Fantasy III	170.000
Lord of Kings	150.000
Shaq Fu (Pal)	125.000
Gon	Tel.
Parodius 2	Tel.
Dragon Ball Z III	110.000
Rise of Robots	Tel.
Goemon 3	Tel.

MEGA 32X

Doom	150.000
S. Star Waas	150.000
V. Racing	150.000

SATURN

S. Myster Mansion	155.000
Clockwork Knight	155.000
Gale Racer	155.000
Gota	Tel.
S. Virtual Soccer	Tel.

JAGUAR

Doom	150.000
Dragon	150.000
Alien-Predator	150.000
Chequered - Flag 2	Tel.
Ray Man	Tel.
Bubsy	Tel.
Wolfstein 3D	Tel.

3DO

Samurai Shodown	140.000
Fifa Soccer	115.000
Slayer	80.000
Super Street F. II	140.000
Sherlock Holmes	120.000
Off road Interceptor	Tel.
Rebel Assault	Tel.
Vr - Stalker	60.000
Need Ford Speed	Tel.
Virtual Vivid (Erotic)	Tel.
Rise of robots	Tel.
Nova Storm	Tel.
Road Rash	60.000
Wing Commander 3	Tel.
Outer World	50.000
Demolition Man	Tel.
Alone in the Dark	50.000
Jurassik Park	50.000
Star Control 2	Tel.
Sewer Shark	50.000
Wing Commander	60.000

GAME BOY

Samurai Shodown	Tel.
PC Kit	Tel.

NEO GEO CD/CARD

Samurai Shodown 2
King Off Fighter 94
Aero Fighter 2
DISPONIBILI I MOLTI TITOLI

RIVISTE/GADGET/CD AUDIO

Edge (USA)	15.000
SFamicom Magaz. (Jap)	30.000
Ult. Future Games (Ing)	Tel.
3DO Magazine (Jap)	55.000

CD Audio Dragon Ball/Z
Dragon Ball Z CD Audio
CD Audio Patlabor
CD Audio Ranna 1/2
CD Audio Street F. II
CD Audio Art of S.
CD Audio Macross
CD Audio Ushio e Tora
CD Audio Ken
CD Audio Video Girl - Ai
CD Audio Lupin 3°
CD Audio Bubble Gum Crisis
CD Audio Lamù
CD Audio Nausika
CD Audio Cav. Zodiaco
CD Audio Devil Hunter
CD Audio Fatal Fury
CD Audio Gundam

VIDEO ITA/ING/JAP
CENTINAIA DI TITOLI/POSTER/PORTACHIAVI MODELLINI/CARD/JAP
TUTTO MATERIALE ORIGINALE

ATTENZIONE: il presente listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non comprende tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati al 5 Dicembre pertanto possono variare (solitamente in ribasso) per cui telefonare per conferme.

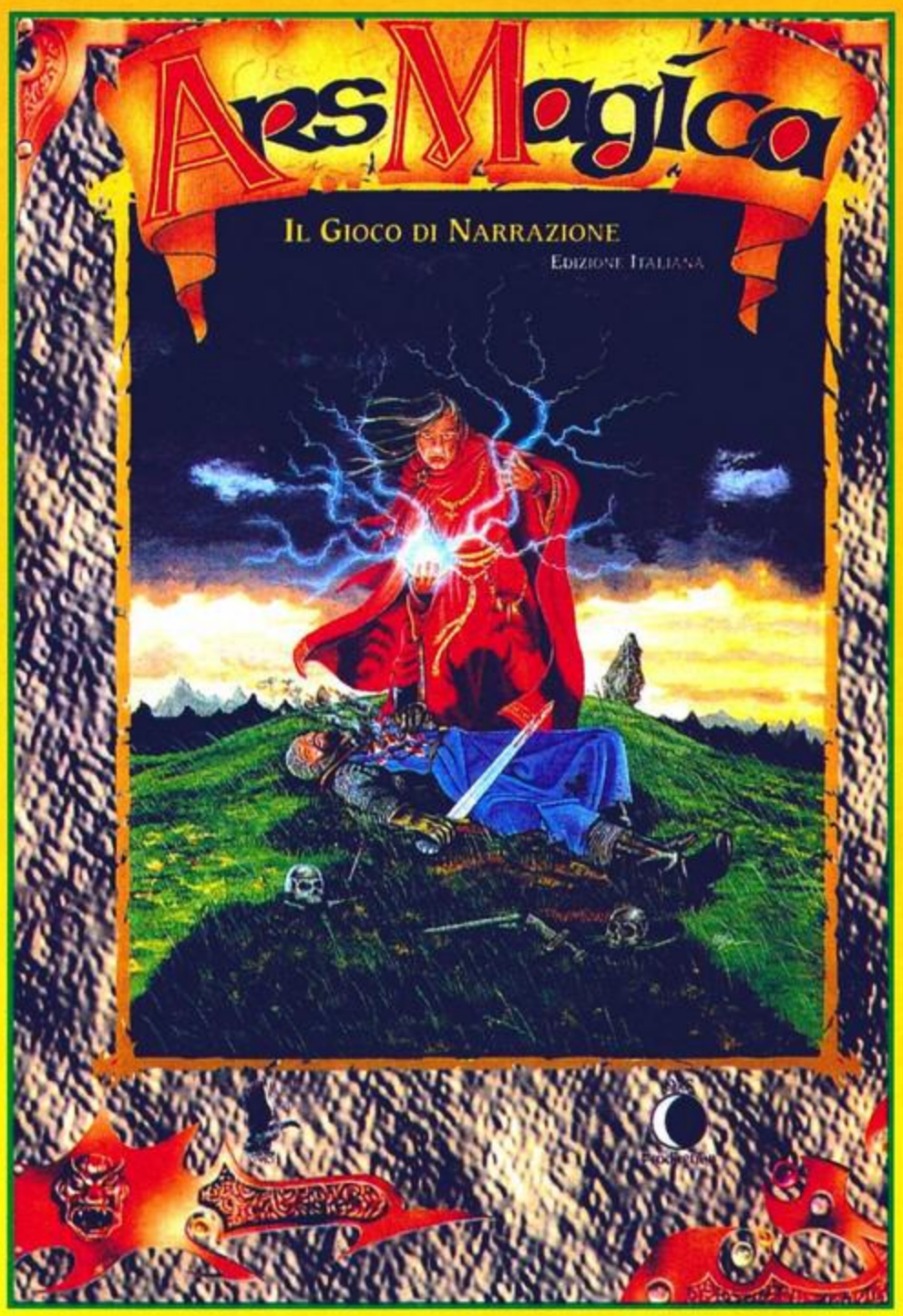
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

RUOLO

Ormai avevamo tutti perso le speranze, ma questa volta è arrivato davvero: si tratta di Ars Magica, l'ultimo grande Gioco di Ruolo Fantasy che mancava sul mercato italiano.

ARS MAGICA

All'interno di un Gioco di Ruolo, realizzare una classifica dei personaggi più importanti è sicuramente impossibile. Si tratterebbe infatti di un'opera arbitraria e soggettiva, che non potrebbe mai riuscire a soddisfare tutti. Nel particolare genere fantasy, comunque, è innegabile che la figura del mago possegga un fascino profondo e al quale difficilmente si può resistere, grazie alla sua natura esotica e alla profonda differenza rispetto a qualsiasi altro personaggio. Non deve dunque stupire che a questa categoria la White Wolf (ora posseduta dall'inarrestabile Wizards of the Coast) abbia deciso di dedicare un intero sistema di gioco, Ars Magica per l'appunto.



Certamente non uno dei titoli più nuovi in assoluto - ma neppure dei più datati - Ars Magica è a nostro avviso uno dei migliori Giochi di Ruolo di tutti i tempi e, nel campo fantasy in particolare, segue a ruota il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (che gode della migliore ambientazione possibile, quella creata dall'indimenticabile J.R.R. Tolkien). La critica che più frequentemente viene mossa a questo gioco è quella di presentare una gamma di possibilità - sia a livello di situazioni che di personaggi - molto limitata: ma una simile considerazione può essere originata soltanto da una scarsissima conoscenza del sistema di gioco, che risulta in realtà incredibilmente eterogeneo e usufruibile.

Le regole che vengono utilizzate tendono a essere piuttosto semplici, senza mai divenire semplicistiche: viene utilizzato, nello specifico, soltanto il dado a dieci facce, con la possibilità di effettuare "tiri aperti". I combattimenti vengono approfonditi leggermente più delle altre meccaniche di gioco, ma il tutto resta concentrato verso la massima facilità e immediatezza. Inutile dire che le arti mistiche ricoprono un ruolo di primo piano all'interno di Ars Magica, con una lista di incantesimi veramente molto nutrita e la possibilità di caratterizzare con estremo dettaglio il proprio mago. Come dicevamo prima, comunque, il gioco non è monotematico: si possono infatti utilizzare benissimo personaggi che con la magia non hanno assolutamente niente a che fare, passando dai classici guerrieri a figure particolari quali il cuoco o il servo (che possono dare adito a partite molto interessanti, ma che necessitano di Master e giocatori assolutamente esperti).

Un altro elemento che contribuisce a rendere Ars Magica un vero e proprio capolavoro è l'ambientazione (anche se questo è un punto molto soggettivo e potrebbe non essere condiviso da tutti): il gioco si svolge nell'Europa Mistica, una versione medioevale-fantasy del nostro continente. Una simile scelta ha permesso ai realizzatori di Ars Magica di unire elementi realistici a connotazioni tipicamente fantastiche, dando vita a un mondo incredibilmente affascinante. Anche in questo caso, comunque, l'esperienza da parte del Master sembra essere un requisito fondamentale: riuscire a dosare sapientemente reale e immaginario non è semplice, e si rischia di esagerare in un senso o nell'altro.

Un grandissimo prodotto - ottima anche la traduzione della DaS - che va ad arricchire il panorama dei GdR italiani. Se avete in mente di provare un nuovo gioco, non dimenticatevi di dare un'occhiata ad Ars Magica: ne vale veramente la pena!

Andrea Fattori

MEGA DRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM • SUPER NES • GAME BOY

DISTRIBUZIONE SU SCALA NAZIONALE
SOLO PER RIVENDITORI

I NOSTRI PUNTI DI FORZA ?

SERVIZIO NOVITA' CON PROMOZIONI E SUPER OFFERTE SETTIMANALI
PRODOTTI ORIGINALI E GARANTITI - NESSUN VINCOLO DI QUANTITA'
CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE

SERVIZIO INFORMAZIONI AUTOMATICO 24/24 h
LISTINI OFFERTE - DISPONIBILITA' DI MAGAZZINO - STATO ORDINE
VOXonFAX 0332/767360

Db-Line

HELP LINE AMIGA
TEL. 0332/767383

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21040 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/819104 - FAX 0332/767244 - BBS 0332/767277 - VOXonFAX 0332/767360

ME® Shop ME® Shop

COMPUTER E VIDEOGAMES

Giochi per:
Game Boy da L. 22.000
Mega Drive da L. 34.000
Super Nintendo da L. 40.000
Game Gear da L. 28.000
P.C. da L. 19.900
CD Rom da L. 39.000
Amiga da L. 29.900

VENDITA DI..
PC IBM Compatibili ed Accesseri di ogni tipo
Qualsiasi configurazione delle seguenti marche:
COMPAQ - IBM - EPSON

NOLEGGIO CONSOLE E VIDEOGAMES - VENDITA PER CORRISPONDENZA - RITIRO DELL'USATO

A grande richiesta

continua lo sconto del 10% sulle cartucce

NOVITA' ASSOLUTE D'IMPORTAZIONE

Inoltre...

Tutte le novità per
CONSOLE, PC, AMIGA
CON ARRIVI SETTIMANALI

CORRETE SUBITO A TROVARCI...

I NOSTRI PUNTI VENDITA A MILANO

Via Lattuada (ang. V.le Monte Nero)
50mt MM3 Romana
tel. 02 55180858

P.zza Buozzi (ang. Via Mantova)
150mt MM3 Romana
tel. 02 55194413

MAGIA!

Salve a tutti! Cominciando da questo numero, CM comincerà a supportare semi-ufficialmente il gioco di carte più popolare di tutti i tempi - esclusi naturalmente poker & soci. Stiamo parlando di Magic, ovviamente... Non lo conoscete ancora?

Dunque, per quelli che si fossero perso il mega-articolone di presentazione di qualche tempo fa, cercherò velocemente di riassumere il succo del gioco (vedremo comunque di approfondire l'argomento di volta in volta). Innanzitutto, le basi: Magic simula un duello tra due (o più) maghi, dove il mazzo del giocatore rappresenta il libro degli incantesimi a disposizione e le risorse da utilizzare per lanciarli. La principale caratteristica di questo gioco deriva dalla presenza di un vasto numero di carte diverse con le quali personalizzare il proprio mazzo: ogni giocatore infatti è libero di includere o escludere a suo piacimento i vari elementi, e contando che esistono circa un migliaio di "pezzi" diversi, l'unico fattore che dovrebbe limitare la costruzione del mazzo dovrebbe essere la fantasia. Dico "dovrebbe" perché qui entra in gioco la diversa frequenza dei vari soggetti: esistono infatti carte più o meno rare della serie base, in continua uscita, e vere e proprie "edizioni speciali" (o espansioni) a tiratura limitata - il che significa tornare all'epoca degli scambi e dei baratti un po' come succedeva con le figurine dei calciatori svariati millenni fa ("Ti do Facchetti..."). Alcune delle carte più vecchie, più utili e soprattutto meno reperibili hanno ormai raggiunto negli USA una quotazione superiore ai cinquanta dollari, mentre per delle carte rare delle Legends (un'espansione uscita nel maggio-giugno '94) si riesce ad arrivare comodamente sui quindici. Ma non siamo qui per parlare di soldi: Magic infatti è godibilissimo anche allo stadio "normale" (la versione base - edita anche in italiano dalla Stratelibri - conta più di trecento carte differenti, ci metterete un po' prima di vederle tutte), e vi assicuro che il sottoscritto ha passato numerose notti insonni davanti a un tavolo coperto di rettangolini di cartone senza possedere nessuna carta proveniente da serie "strane". Per questo mese lasciamo perdere l'introduzione e passiamo a un veloce riassunto degli avvenimenti recenti: innanzitutto, la serie delle Fallen Empires è rapidamente apparsa e scomparsa (in questa pagina ne potete vedere un paio) in un nugolo di creaturine piccole e illustrazioni demenziali: gli Initiates of the Ebon Hand vincono la palma dell'illustrazione più scema e si guadagnano subito il mignolo di "foto di gruppo". La gente continua a cercare le carte delle Legends come non esistesse un domani: a tale proposito vorrei ricordare che la Stratelibri ha in programma un'edizione italiana di queste ultime, non troppo imminente ma nemmeno così lontana. Comunque sia, vedremo prima le Dark (altra espansione, uscita in inglese in agosto) nostrane. Il sottoscritto, per chi potesse trarre giovamento da questa notizia, è riuscito a mettere le mani su un paio di carte molto inutili ma che fanno tanta scena: nella fattispecie, un Twiddle e un Wyluli Wolf (la prima è una carta della serie base uscita di stampa, la seconda è una Arabian Nights, il loro valore è praticamente pari a nulla ma sono poco reperibili) e continua imperterrito la sua crociata contro le vittorie a tutti i costi, grazie a una serie di carte davvero inutili usate in maniere inconsuete (quattro Miniere Ululanti e quattro Isole Santuario, per esempio). Per finire, vi segnalo la composizione di diversi gruppi di gioco dediti alla costruzione di mazzi composti esclusivamente di carte comuni provenienti da tutti e cinque i colori... Siamo riusciti a passare una notte intera a forza di scimmioni e Mutazioni Instabili. Comunque sia, vi rimando al mese prossimo per un paio di informazioni un po' più utili (questa è praticamente una presentazione) e per una carrellata delle carte italiane più coreografiche. Nel frattempo, comprate qualche mazzo e chiamatemi se trovate delle terre doppie...

MA

LE CARTE DEL MESE

-Initiates of the Ebon Hand
L'illustrazione più stupida del mondo per una carta più utile di quanto sembri (Fallen Empires).
-Vodalian Mage & Orcish Veteran
Due carte non particolarmente rilevanti, ma illustrate dal grandissimo Quindon Hoover (sempre Fallen Empires)
-Wyluli Wolf
Bello, eh? La mia seconda Arabian Nights.

flycom s.r.l.

V.LE RIMEMBRANZA 15 - VIMERCATE (MI)
C.F.- P.I. 02276680960 - ISC.TRIB.MONZA N□50954
C.C.I.A.A. N□1407688 - MILANO
CAP.SOC. L.20.000.000 INT.VERS.

Tutti i prezzi sono iva compresa

Vendita per corrispondenza

Tel.039-6082088

PREZZI PAZZI, PAZZI!!!!

CONSOLE MD.2 + JOIPAD	219.000
CONSOLE MD.2 + GIOCO	239.000
JOYSTIC PRO 5" 6 TASTI LARGE	75.000
JOYSTIC 6 TASTI FIGHTER 1	35.000
JOYPAD PRO 4" 6 TASTI (3+3)	29.000
JOYPAD 6 TASTI FIGHTER 2	35.000

**** GIOCHI MEGADRIVE ****

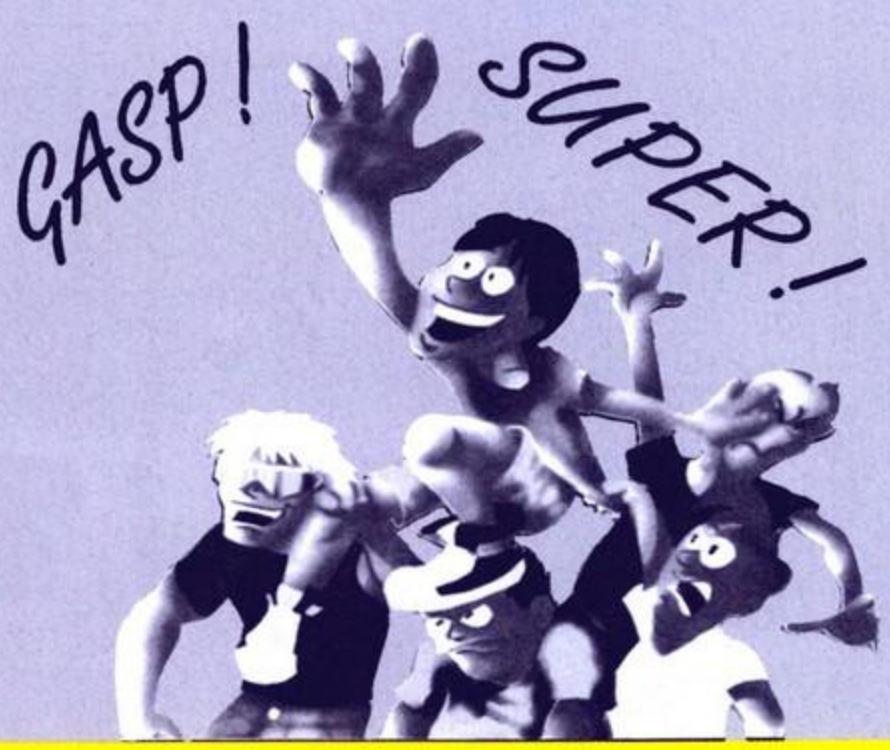
ALIEN 3	*39.000
BACK TO THE FUTURE 3	*39.000
BALL.JACKS	*39.000
BLADES OF VENEGANCE	*35.000
BUBSY	*49.500
BUBSY 2	*99.000
BUBBA N STIX	*69.000
CAPTAIN AMERICA	*39.000
CAPTAIN PLANET	*35.000
CHAKAN	*39.000
CHIKI CHIKI BOYS	*39.000
COMBAT CARS	*39.000
DJ.BOY	*35.000
DRAGON	*109.000
EX MUTANTS	*35.000
FIFA INTERN.SOCCER. 2	*109.000
FLICKY	*35.000
FLINTSTONES	*39.000
GHOULS N GHOST	*49.500
GLOBAL GLADIATORS	*39.000
HOCKEY+FOOTBALL	*49.500
HOOK	*59.000
INTERNATIONAL RUGBY	*39.000
JAMES BOND 007	*39.000
LAST BATTLE	*39.000
LHX ATTACK CHOPPER	*35.000
LOTUS 2	*49.500
MARCO'S MAGIC SOCCER	*49.500
MICROMACHINES	*69.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	*39.000
NBA LIVE'95	>Telefona!
POWER RANGER	>Telefona!
PRINCE OF PERSIA	*49.500
PRO HOCKEY	*39.000
REN & STIMPY	*49.500
RISE OF THE ROBOTS	>Telefona!
SIMPSONS	*39.000
SONIC & KNUCKLES	>Telefona!
SPLATTERHOUSE 2	*35.000
STRIDER 2	*39.000
SUPER KICK OFF	*49.500
SUPER STREET FIGHTER	*119.000
SUPERFANTASY ZONE	*35.000
TALMIT ADVENTURE	*35.000
TEAM USA BASKET	*49.500
TERMINATOR 2	*39.000
THE LION KING	>Telefona!
TOPOLINOMANIA	*109.000
TWO CRUDE DUDES	*35.000
VIRTUAL PINBALL	*49.500
ZOOL	*39.000

***** MEGADRIVE 32X *****

DOOM	*149.000
SUPER STAR WARS	*149.000
SUPER MOTOCROSS	*149.000
VIRTUA RACING DE LUXE	*149.000
ADATTATORE 32X PAL	*429.000
ALTRE NOVITA IN USCITA???	>Telefona!

RAGAZZI!! QUESTE LE OFFERTE PAZZE DEL MESE!!

MD*TAZMANIA	32.000	MD*WWF R.RUMBLE	59.000
MD*MICKEY&DONAL	49.000	MD*LOTUS TURBO	36.000
MD*ETERNAL CHAMP	59.000	MD*ART OF FIGHT.	59.000
MD*NBA JAM	69.000	MD*S.MONACO GP2	32.000
MD*STREET FIGHT.2	69.000	MD*HOLIF.BOXING	26.000
MD*ROKET KNIGHT	46000	MD*MORT.KOMBAT	59.000
MD*STREET RAGE 3	69.000	MD*GUNSTAR HER.	59.000
MD*DAVIS CUP TEN.	36.000	MD*T.M.N.T.	59.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI	***
GG*ALIEN 3	44.000	MS*ALADDIN	46.000
GG*NBA JAM	49.000	MS*JUNGLE BOOK	44000
GG*ECC.DIZZY(3in1)	39.000	MS*DONALD DUCK2	39.000
GG*MORT.KOMBAT	49.000	MS*MONACO GP.2	39.000
GG*CHUCK ROCK	44.000	MS*AGASSI TENNIS	29.000
GG*PREDATOR 2	44.000	MS*WORLD GOLF	29.000
PREZZI PAZZI	***	*PREZZI PAZZI	***
SN*RUSHIN BEAT 3	59.000	SN*FATAL FURY 2	69.000
SN*FIRST SAMURAI	55.000	SN*GODS	49.000
SN*SOCCER KIDS	55.000	SN*MORTAL KOMB.	59.000
SN*F-ZERO	36.000	SN*WWF ROYAL RU.	59.000
SN*SUPER METROID	59.000	SN*SLAM MASTER	65.000



CONSOLE G.GEAR+GIOCO	179.000
MASTERGEAR CONVERTER	29.000
LENTE GAME GEAR	29.000

**** GIOCHI GAME GEAR ****

ALADDIN	*55.000
ASTERIX	*45.000
DONALD DUCK 2	*45.000
GP RIDER MOTO	*45.000
MICKEY MOUSE 2	*45.000
INDIANA JONES	*39.000
SONIC 3 CHAOS	*45.000
ARIEL LA SIRENETTA	*39.000
JAMES BOND 007	*35.000
PRINCE OF PERSIA	*35.000
SIMPSONS	*35.000
WOLCHILD	*35.000
ZOOL	*35.000
TOM & JERRY MOVIE	*45.000
TERMINATOR 2	*45.000
ROBOCOP 3	*45.000

** GIOCHI MASTER SYSTEM **

ASTERIX	*39.000
BACK TO THE FUTURE 3	*29.000
BATMAN RETURNS	*35.000
CHUCK ROCK 2	*39.000
DESERT STRIKE	*39.000
GOLDEN AXE	*29.000
JURASSIC PARK	*49.000
MICKEY MOUSE 2	*39.000
OLIMPIC GOLD	*35.000
PACMANIA	*29.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	*39.000
SONIC 2	*39.000
SONIC 3 CHAOS	*39.000
SUPER KICK OFF	*39.000
SUPERMAN	*35.000
TECNO WORLD CUP	*39.000
WILLY IL COYOTE	*35.000

** GIOCHI SUPERNINTENDO **

CONSOLE S.NINTENDO+GIOCO	229.000
JOIPAD PRO-4 TURBO	29.000
JOISTICK PRO-5-(6 TASTI)	79.000
JOYSTIC SUPER-1	49.000
ART OF FIGHTING	*59.000
BATMAN & ROBIN	>Telefona!
BATMAN RETURNS	*59.500
CARL HEINZ RUMENIGGHE	*59.500
DONKEY KONG COUNTRY	>Telefona!
DRAGON	*119.000
FATAL FURY SPECIALS	*109.000
FIEVEL GOES WEST	*119.000
KING OF DRAGON	*79.000
MICROMACHINES	>Telefona!
NBA LIVE'95	>Telefona!
STREET FIGHTER 2 TURBO	*65.000
SUNSET RIDER	*59.500
SUPER BOMBERMAN	*59.500
SUPER CASTELVANIA	*59.500
SUPER TURRICAN	*59.500
T.2 ARCADE GAMES	*59.500
THE LION KING	>Telefona!
TOTAL CARNAGE	*59.500
WING COMMANDER 2	*59.500
WORLD CUP STRIKER	*65.000

Spedizioni a mezzo posta, fino ad esaarimento scorte. Altri titoli a richiesta. Tatta la merce è garantita, ed è solo ORIGINALE (Euro, Usa, Jap). Disponibili listini per rivenditori.

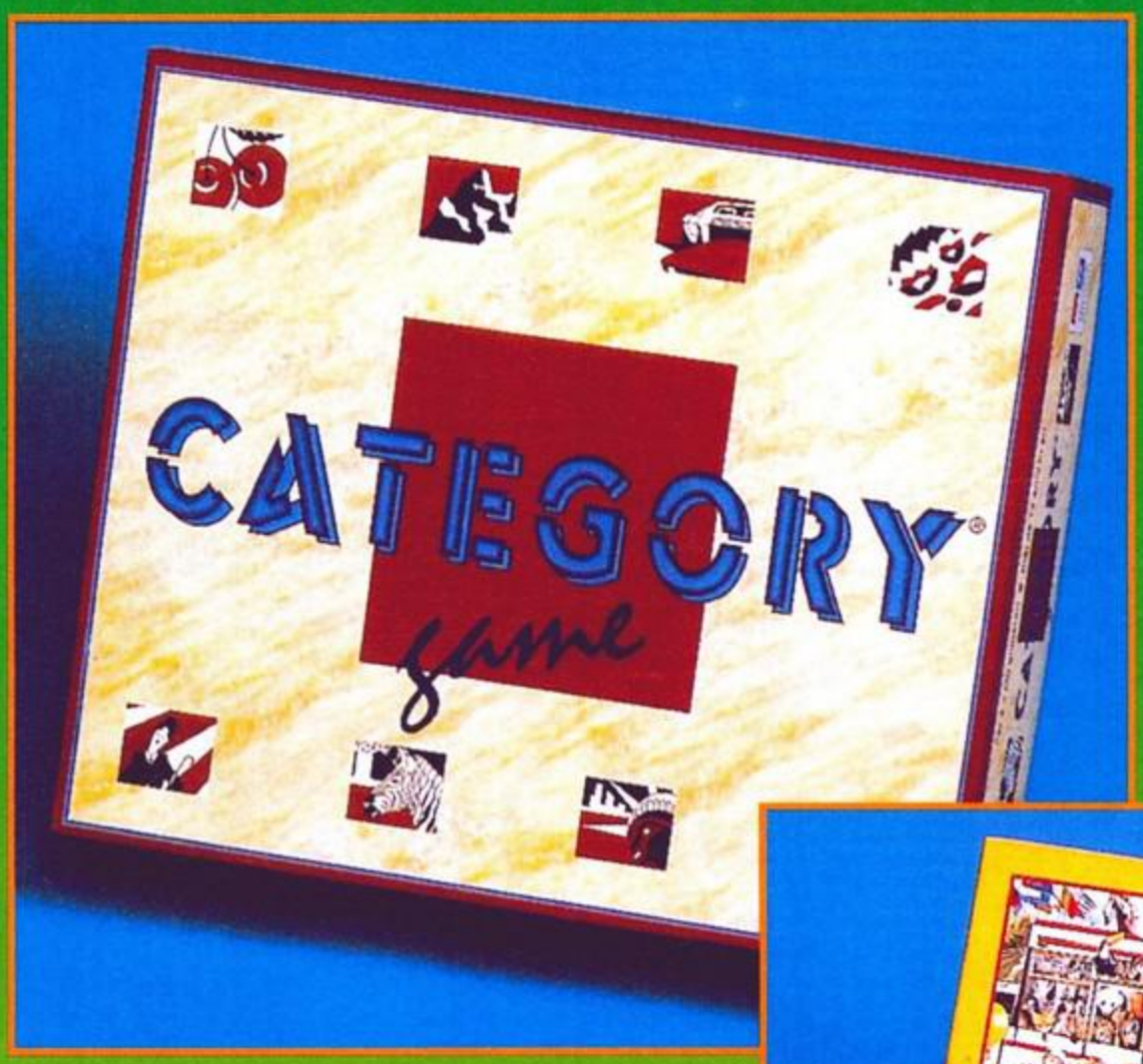
GAME BOY SUPER NINTENDO SEGA GAME GEAR

TUTTI I MARCHI E NOMI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

La tombola vi ha stufato? Non sapete più come passare il Capodanno? Provate a dare un'occhiata a questi due nuovi titoli dell'Editrice Giochi!!!

CATEGORY & KALEIDOS



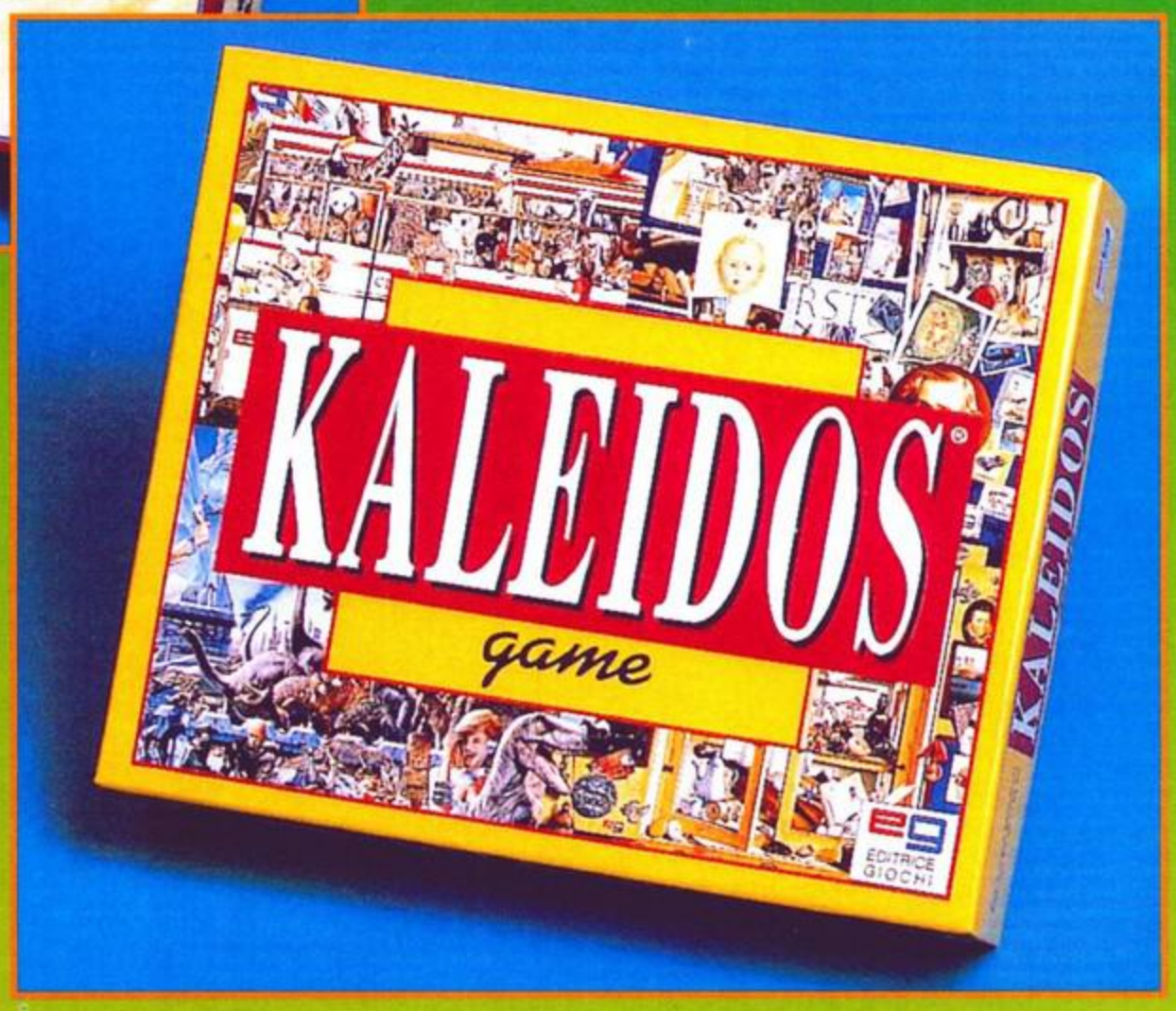
Non si tratta di un'offerta speciale "due al prezzo di uno", non illudetevi. Abbiamo semplicemente deciso di raggruppare questi due titoli all'interno di un unico articolo poiché possiedono una base comune: la ricerca di parole che iniziano con una determinata lettera (avete presente il più caratteristico dei giochi "da scuola", comunemente chiamato "nomi, cose, animali"?).

Kaleidos contiene una serie di schede (24, per la precisione), sulle quali sono state riprodotte immagini incredibilmente curate e colorate, sia sul fronte che sul retro. A turno, ogni giocatore prende una delle 6 schede che ha a disposizione, sceglie una lettera a caso (utilizzando un'apposita ruota di cartoncino) e quindi, nel tempo di una clessidra, cerca di individuare all'interno del disegno più oggetti possibile che abbiano l'iniziale indicata. L'idea, che come abbiamo anticipato riprende uno dei più classici passatempi (nel vero senso della parola...) scolastici, risulta particolarmente divertente e frenetica, grazie anche alla qualità e alla ricchezza di particolari di ogni disegno.

Le categorie - come si può intuire dal nome stesso - sono invece alla base di Category, sempre dell'E.G., dove resta comunque fondamentale la capacità di trovare le parole giuste al momento giusto. Questa volta, però, i giocatori non dovranno cercare di venire a capo di illustrazioni incredibili, alle quali si sostituisce una piattaforma di gioco quasi ortodossa. In realtà la struttura della piattaforma ricorda molto da vicino i giochi di strategia (dama, abalone, quarto...), piuttosto che i classici giochi di società, ma non è questo il caso. In realtà le 25 biglie colorate servono soltanto a indicare il valore delle risposte date, risultando in definitiva una versione elegante e piacevole dei classici segnalini. Sulla plancia di gioco vengono posti, casualmente, 5 tasselli indicanti altrettante categorie (scelte tra 210 diverse possibilità) e 5 indicanti le lettere dell'alfabeto. Entro il tempo di una clessidra, i giocatori devono - a turno - cercare di identificare il maggior numero possibile di parole appartenenti a una determinata categoria e con una determinata iniziale. Di volta in volta, le sfere che si trovano all'incrocio tra categoria e lettera scelte vengono tolte, andando ad aumentare i punti dei contendenti. Una volta esaurite tutte le combinazioni (25, quante sono le sfere), i tasselli delle categorie e delle lettere vengono sostituite, dando inizio a una nuova manche.

Entrambi i giochi, pur prendendo le proprie mosse da una delle più sfruttate basi ludiche, risultano estremamente originali e divertenti, arricchiti da trovate veramente ottime. Oltre a questo, non si può fare davvero a meno di menzionare la qualità della realizzazione (in particolare dei disegni di Kaleidos): un'ottima idea per trascorrere le fredde serate invernali (nonché quelle tiepide primaverili, afose estive...).

Andrea Fattori



GAME OVER
By Computer HousE

VIALE TRIPOLI 193/D - 47037 RIMINI
ORARIO: 9.30 - 12.30 / 15.30 - 19.30
CHIUSO IL LUNEDI' MATTINA

TEL/FAX:
(0541) 391362

TEL/FAX:
(0541) 391362

SEGA SATURN
+ MODIFICA INTERNA
+ ALIMENTATORE ITALIANO
+ JOYPAD + VIRTUA FIGHTER
TELEFONARE

SEGA 32 X
DISPONIBILE IL NUOVO
ADATTATORE PER TRASFORMARE IL TUO
MEGADRIVE IN UNA NUOVA
CONSOLE A 32 BIT !!!
TELEFONARE

TITOLI SEGA 32 X
AFTER BURNER - GREAT HOLES - CYBER BRAWL -
DOOM - FAHRENHEIT - SPACE HARRIER - TEMPO -
MIDNIGHT RAIDERS - VIRTUA RACING -
STAR WARS ARCADE - SUPER MOTOCROSS
DA L. 129.000 A L. 149.000 !!!

CONSOLES

console supernintendo usa/euro con o senza gioco da L.219.000 a L.299.000
console megadrive 2 usa/euro con o senza gioco da L.219.000 a L.299.000
console 3do con interfaccia ntsc-pal + crash'n burn L.1.199.000
console neogeo-cd con alimentatore italiano + cavo scart + fatal fury special TEL.
console amiga cd 32 + 5 giochi L.719.000
console gameboy + tetris TELEFONARE
console gamegear TELEFONARE

SUPER NINTENDO
telefonare per le ultime novità

NOVITA' MD
telefonare per le ultime novità

3DO e NEOGEOCD
disponibili tutti i titoli usciti.
telefonare per le ultime novita'

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA.

TITOLI MEGADRIVE E SUPERNES IN OFFERTA

SERVIZIO AI SIG. RIVENDITORI

RITIRO E VENDITA USATO

VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI, TELEFONA !!!

TITOLI MEGACD E 3DO IN OFFERTA !!!

NON ACCONTENTATEVI DEL "MEGLIO" PRETENDETE DI PIU' !!
GAME OVER by COMPUTER HOUSE

CONSOLIAMOCI

Per chiunque volesse consolarsi con noi l'indirizzo è il seguente: Xenia Ed - Console Mania - Consoliamoci - Casella Postale 853 - 20101 Milano. Ricordo, come sempre, che è necessaria una fotocopia di un qualsiasi documento, questo per garantire la veridicità dell'annuncio (e per evitare scherzi cretini).

Silvia

Vendo i seguenti giochi per Megadrive a:
L. 70.000 + spese postali:
Ecco the Dolphin II (J), MickeyMania (E), Virtua Racing (J), Super Street Fighter II (A), Sonic III (J), PuyoPuyo (J)
L. 50.000 + spese postali:
Silvester & Tweety (E), The Addams Family (E), Flash Back (U), Street Fighter II Champ. Ed. (J), Thunder Force IV (J), Gauntlet IV (E), SubTerrania (E), Mortal Kombat (E), Rocket Knight Adv. (J), Land Stalker (J), Super Shinobi II (J), Streets of Rage III (J), Eliminate Down (J), Eternal Champion (A), James Pond III (E), Alien III (E), TMNT (J), Haunting (E), Gaiares (J), Quack Shot (J), Jungle Strike (E), Chakan (E), World of Illusion (J)
L. 30.000 + spese postali:
Castle of Illusion (J), Dungeons & Dragons (E), The Immortal (E), OutRun (J), Golden Axe (J), Golden Axe II (J), Shining Force (J), Whip Rush (J), Assault Suit L. (J), WonderBoy V (J), Cool Spot (E), Toejam & Earl (J), Altered Beast (E), Super Hang On (E), Ex - Mutant (E), Fatal Labirinth (E), W/C L. Golf (E), Moon Walker (J)
J = Versione Giapponese; U = Versione USA; A = Versione Asiatica; E = Versione Europea.
Gabriele Pasquali. Tel. Casa: 02-89402833 (Sera). Tel. Uff: 02 - 38309940 - 36

Vendo Sega Master System II Plus con i seguenti giochi: Asterix, Rescue Mission e Moonwalker a L. 300.000 trattabili. Telefonare, dalle ore 19:00 alle ore 20:40, allo 081/5302112 e chiedere di Mario.

Vendo Game Boy più Tetris, Catrap, Chase HQ e Bugs Bunny a L. 140.000, oppure le singole cartucce a L. 20.000. Vendo inoltre Sega Master System più pistola e i seguenti giochi: Wonder Boy, Paper Boy, Safari Hunt, Hang on e Psyco World a L. 230.000, o vendo le cartucce singolarmente a L. 30.000. Telefonare allo 095/939665 e chiedere di Francesco.

Vendo le seguenti cartucce per Super Nes: MK2 (L. 60.000), Final Fight II (L. 45.000), Super Mario Kart (L. 50.000) e Captain Novolin (L. 20.000). Telefonare, dalle ore 13:00 alle ore 14:00, allo 0823/876320 e chiedere di Raffaele.

Vendo Super Nintendo più joypad, cavi, adattatore universale e quattro cartucce (Super Mario all Star, Super Mario World, Super Tennis e Valken), il tutto a L. 360.000, oppure scambio il tutto con Neo Geo più uno o due giochi. Telefonare allo 0362/340502.

Vendo Nintendo 8 bit con due joypad, pistola zapper e dodici giochi a L. 300.000. Telefonare dopo le ore 14:00 allo 02/989457 e chiedere di Marco.

Vendo o scambio molti giochi per Sega Mega Drive. Telefonare dopo le 20:30 allo 091/8726507 e chiedere di Giovanni.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Turrican, Jewel Master, Super Hang On, Golden Axe I e II, Shadow of the Beast, Sonic I e II, Altered Beast, Blaster Master II a L. 30.000 l'una. Fatal Rewind, Populous, Alien III, Alisia Dragon, Taz Mania, Fantasia, Bio Hazard Battle, Gaiares, Cool Spot, Battlemania, Revenge of Shinobi, Tom Jam e Earl, Castle of Illusion e Global Gladiator a L. 35.000 l'una. Telefonare, ore pasti, allo 071/7230685 e chiedere di Corrado.

Vendo Nintendo con alimentatore, due joypad e dodici giochi. Telefonare allo 0564/867803 e chiedere di Marco.

Vendo per Super Nintendo moltissimi giochi a L. 6.000 l'uno. Telefonare allo 0571/260879 e chiedere di Federico.

Vendo Super Nintendo Pal completo di due joypad, adattatore universale e i seguenti giochi: Super Mario World, Super Metroid, Street Fighter II Turbo, Zelda III, più un Game Boy con Handy Carry e con i giochi Tetris, Zelda, Tiny Toons II, Super Mario Land, Track e Field, il tutto a L. 500.000. Telefonare allo 0342/380802 e chiedere di Giulio o Alessandro.

Vendo Amiga 500, 1 Mb di memoria, Kickstart 1.3, un modulatore di frequenza, un'enciclopedia per programmare, due joystick, mouse e tantissimi giochi. Il tutto a L. 450.000. Telefonare, dalle ore 14:30 alle ore 15:00, allo 0836/665813 e chiedere di Dino.

Vendo Sega Mega Drive completo di joypad, Mega CD (versione europea), adattatore (versione giapponese), cavi, alimentatore, sette giochi per Mega CD e due per Mega Drive, il tutto a L. 850.000. Vendo inoltre Commodore 128 con joypad, quattordici giochi originali e registratore a L. 200.000. Telefonare, ore serali, allo 0774/983373 e chiedere di Walter.

Vendo, compro, scambio cartucce per Super Nes e Sega Mega Drive. Vendo inoltre console a prezzi eccezionali. Telefonare allo 0187/20114 e chiedere di Marko oppure telefonare allo 0187/715391 e chiedere di Diego.

Vendo Super Nintendo con due joystick, converter per giochi USA e JAP e la cartuccia "Super Mario" a L. 280.000. Telefonare, ore pasti, allo 0421/679364 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Altered Beast. (L. 15.000), Ghostbusters (L.20.000), Eswat (L. 20.000), Castle of Illusion (L. 20.000), Sonic (L. 15.000), Spiderman (L. 20.000), Streets of Rage (L. 15.000), Battle Golfer (JAP) (L. 15.000), Mortal Kombat (L. 45.000), Street Fighter II (L. 45.000). Telefonare, ore pasti, allo 02/39311646 e chiedere di Alessandro.

Vendo i seguenti giochi per Game Gear: La Sirenetta (L. 40.000), Batman Returns (L. 40.000), Wonder Boy III (L. 40.000), Topolino (L. 40.000) e Paperino (L. 40.000). Telefonare allo 02/29409915.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Master System: Ghostbusters, Ace of Aces, After Burner, Danan the Jungle Fighter, California Games, Cloud Master, Secret Command, World Soccer, Super Monaco GP a L. 20.000 l'una. Ghouls'n'Ghosts, World Cup Italia 90, Golden Axe a L. 30.000 l'una. Phantasy Star a L. 40.000. Sega Master System con due joypad a L. 80.000. Vendo inoltre i seguenti giochi per Sega Mega Drive: Ghostbusters, Altered Beast, Kid Chameleon, Twin Hawk a L. 30.000 l'una; Alien Storm, Rambo III, Last Battle, Sonic a L. 40.000 l'una. Telefonare, ore serali, allo 02/6693915 e chiedere di Cristian.

Vendo Nintendo control deck più cavo RF, due joypad, alimentatore e cinque cartucce a L. 220.000 trattabili. Vendo anche a L. 35.000 ogni singola cartuccia. Telefonare, ore pasti, allo 0121/72963 e chiedere di Fabio.

Vendo Sega Master System completo di cavi, alimentatore, joypad, imballi e istruzioni originali e più di sessanta giochi con manuali di istruzioni in italiano. Il tutto in perfette condizioni a L. 800.000. In regalo un joystick ancora imballato, oppure vendo a L. 40.000 ogni singola cartuccia. Telefonare allo 06/20146684 e chiedere di Bruno.

Vendo Sega Master System II con un gioco a L. 110.000. Vendo anche la cartuccia "Mortal Kombat" per Master System e i giochi Sonic e Bonanza Bros per Sega Mega Drive a L. 40.000. Telefonare, ore pasti, allo 041/432678 e chiedere di Matteo.

Scambio per Sega Mega Drive la cartuccia "Street Fighter II" con la cartuccia "Mortal Kombat". Telefonare, ore pasti, allo 0432/761712 e chiedere di Paolo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Fifa Soccer a L. 75.000, Mortal Kombat a L. 70.000, Street Fighter II a L. 85.000, European Club Soccer a L. 50.000, Castle of Illusion a L. 40.000, Power Monger a L. 35.000, Out Run a L. 35.000, Wonder Boy III a L. 25.000, Mercs a L. 25.000, Sonic a L. 20.000, oppure vendo il tutto a L. 400.000. Telefonare allo 06/9058143 e chiedere di Alessio.

Vendo Commodore 128 più lettore cassette, due joystick, duecento giochi e copritastiera a L. 250.000. Telefonare, ore serali, allo 02/9316256 e chiedere di Stefano.

Vendo , compro, scambio giochi per Neo Geo SNK. Telefonare allo 0965/892731 e chiedere di Rocco.

Vendo quattordici giochi per Super Famicom. Telefonare dalle ore 20:00 in poi allo 0445/510508 e chiedere di Carlo.

Scambio per Super Nintendo le cartucce "Super Mario World" e "Final Fight" con le cartucce "Street Fighter II" o "Street Fighter II Turbo". Telefonare, ore serali, allo 02/9966791 e chiedere di Alessandro.

Vendo per Sega Mega Drive la cartuccia "Virtua Racing" a L. 130.000 trattabili. Vendo inoltre per Game Boy la cartuccia "Ninja Turtles II Back from the Sewers" a L. 35.000. Telefonare dalle ore 17:00 in poi allo 0984/641058 e chiedere di Luigi.

Vendo scambio le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Green Dog, Golden Axe II, After Burner II, Last Battle, Decapattack, Altered Beast, Super Real Basketball, Phantasy Star II e Sword of Vermillion. Telefonare, ore pasti, allo 041/430341 e chiedere di Matteo.

Cerco giochi recenti per 3DO. Eventuale scambio con cartucce per Super Nintendo. Telefonare allo 02/95360774. Annuncio valido solo per Milano e provincia.

Vendo Amiga CD32 con undici giochi e un joystick a L. 400.000. Telefonare, ore pasti serali, allo 02/48201391 e chiedere di Gabriele.

Vendo trentadue cartucce per Super Nes a L. 1.200.000 trattabili. Telefonare allo 049/794174 e chiedere di Mirto.

Vendo Neo Geo completo di alimentatore, cavo scart, un joystick e la cartuccia "Fatal Fury" a L. 400.000. Regalo inoltre lo stock completo degli autografi dei redattori di CM (raccolti alle varie fiere e in altre fortuite occasioni) a chi acquista il tutto. Telefonare, ore serali, allo 0381/75500 e chiedere di Davide.

SUPER GAME LINE

LA PRIMA LINEA CON TRE SERVIZI PER I VIDEO GIOCHI.

1°

SWAP LINE "GAME OVER"

LA 1° SWAP LINE DEI VIDEO GIOCHI IN ITALIA

SCEGLIENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI SCAMBIARE LA TUA CARTUCCIA USATA
CON UNA DELLE NOSTRE A TUA SCELTA
FRA DECINE DI TITOLI
PER "GAME GEAR", "GAME BOY", "SUPER NES",
"MEGA DRIVE", A SOLE £.29.000
COMPRESE LE SPESE DI SPEDIZIONE.

IMPORTANTE: SARANNO ACCETTATE SOLO LE CARTUCCE
CON CUSTODIA E MANUALI ORIGINALI.

2°

HARD DISCOUNT GAME LINE

SCEGLIENDO QUESTO SERVIZIO
POTRAI ACQUISTARE
I GIOCHI PER LA TUA CONSOLE
A PREZZI VERAMENTE ECCEZIONALI.

GIOCHI DISPONIBILI PER :
SUPER NES - MEGA DRIVE - GAME BOY - GAME GEAR
3DO PANASIC - ATARI JAGUAR.

3°

FRIENDLY LINE

CON QUESTO SERVIZIO PUOI PARLARE CON ALTRI UTENTI DI CONSOLE
E CON LORO POTRAI SCAMBIARE IDEE , TRUCCHI , SOLUZIONI ,GIOCHI.

144.116.686

ATTIVO 7 GIORNI SU 7 24 ORE AL GIORNO.

IL MONDO DEI VIDEOGIOCHI E'
UN MERCATO IN ESPANSIONE.
APRI ANCHE TU UN NEGOZIO SPECIALIZZATO
IN VIDEOGIOCHI , O SE SEI GIA'
UN RIVENDITORE RIVOLGITI A

GAME OVER

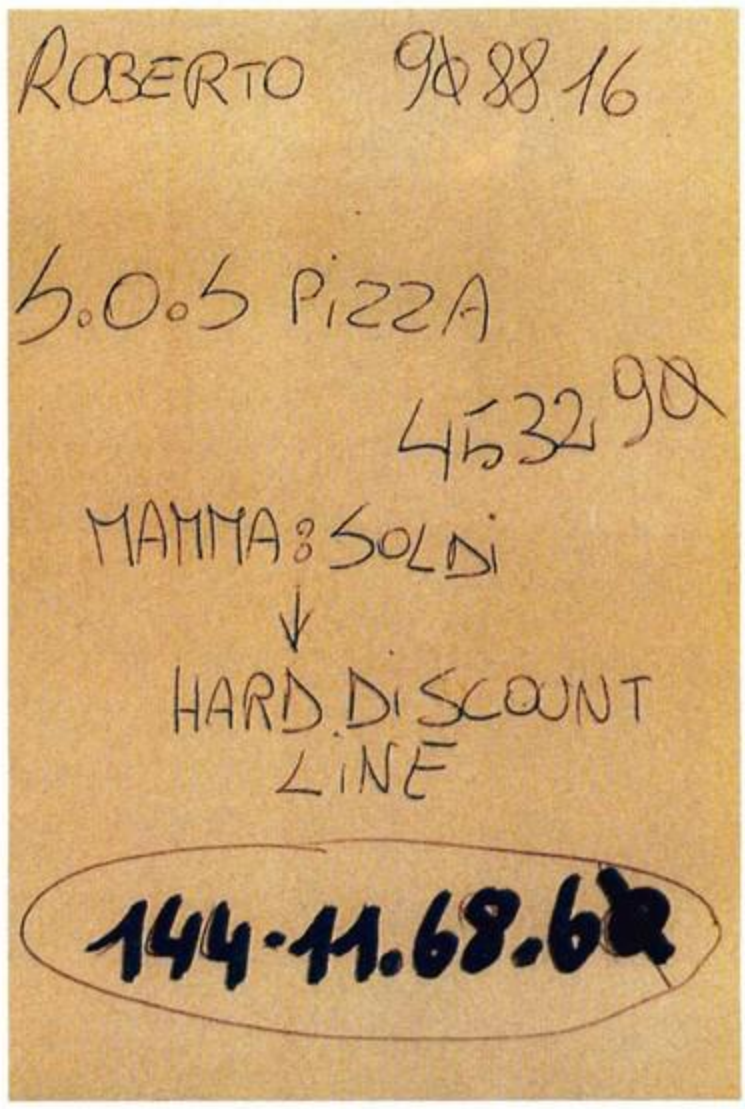
FRANCHISING LINE.

TI ASSICURA

RISPARMIO ECONOMICO : I PREZZI SONO DA IMPORTATORE.

RISPARMIO DI TEMPO : ASSISTENZA TECNICA , PUBBLICITARIA ,

ADDESTRAMENTO INIZIALE , ARREDAMENTO E
INVESTIMENTO CONCORDATO CON IL CLIENTE.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI :
"GAME OVER s.a.s" Via A.Bertola ,6 - 47037 - Rimini - Tel.&Fax. 0541- 22045.

DISTAR - VIA MELCHIORI,53 - CASTEL FRANCO VENETO

GAME START

32X SEGA

CONSOLE USA VERSION	£.390,000
CONSOLE PAL VERSION	£.475,000
DOOM	£.139,000
STAR WAR ARCADE	£.129,000
VIRTUA RACING DLX.	£.139,000
CORPSE KILLER	£.139,000
COSMIC CARNAGE	£.143,000
NIGHT TRAP	£.139,000
SPACE ARRIER	£.119,000
SUPREME WARRIOR	£.129,000

SUPER NINTENDO PAL / USA / JAP

FIGHTER HISTORY	£.133.000	MICHAEL ANDRETTI RACING	£.135.000
KIKIKAIKAI 2	£.159.000	BLACKTHORNE	£.119.000
PIRATES OF DARK WATER	£.135.000	BUBSY 2	£.129.000
YO YO HAKUSYO 2	£.116.000	SNOW WHITE	£.125.000
FATAL FURY 2 SPECIAL	£.179.000	PACMAN 2	£.119.000
POWER RANGERS	£.149.000	SUPER PUNCHOUT	£. 79.000
TECMO BASEBALL	£.138.000	YOGI	£.119.000
AL UNSER Jr. RACING	£.119.000	SPARKSTER	£.115.000
ILLUSION OF GAIA	£.145.000	DRAGON VIEW	£.139.000
USHRA : MONSTER TRACK	£.137.000	EARTHWORM JIM	£.149.000
MICHAEL ANDRETTI RACING	£.137.000	CANNONDALE CUP	£.129.000
DOUBLE DRAGON 5	£.132.000	FINAL FANTASY 3	£.155.000
WORLD HEROES 2	£.133.000	DEMON'S CREST	£.135.000
		HAMMERLOCK	£.129.000
BEAST BALL	£.103.000	BATMAN & ROBIN	£.143,000
BRETT HULL HOCKEY	£.125.000	BIKE MICE FROM MARS	£.125,000
DOUBLE DRAGON 5	£.117.000	CHEVEZ 2	£.129,000
LEGEND	£.117.000	FULL THROTTLE RACING	£.139,000
LEMMINGS 2	£.135.000	GP-1 PART2	£.139,000
MICKEY MANIA	£.137.000	METAL MORPH	£.143,000
SUPER MORPH	£.103.000	PIECES	£.129,000
MICRO MACHINES 2	£.117.000	POWER INSTICT	£.140,000
MIGHTY MAX	£.103.000	TETRIS 2 & Dr.MARIO	£.149,000
VORTEX (FX)	£.137.000	THE TICK	£.129,000
		UNI RACERS	£.120,000
		WARIO WOODS	£.119,000

NOVITA' PER ATARI JAGUAR

ALIENS Vs. PREDATOR	£.135.000
CHEKERED FLAG 2	£.135.000
DOUBLE DRAGON 5	£.119.000
TROY AIKMAN FOOTBALL	£.135.000
CLUB DRIVE	£.119.000
DRAGON : THE BRUCE LEE STORY	£.119.000
DOOM	£.135.000
KASUMY NINJA	£.135.000
ZOOL 2	£.105.000

Servizio vendita all'ingrosso per rivenditori

RITIRO & VENDITA USATO

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

CONSOLES

SUPER NINTENDO USA	£.239,000
SUPER NINTENDO PAL	£.239.000
MEGA DRIVE 2 PAL	£.229.000
MEGA DRIVE 2 PAL + SONIC 2	£.239.000
3DO PANASONIC PAL	£.1.099.000
3DO PANASONIC NTSC + CONVERTER PAL	£.1.199.000
GAME BOY BASIC SET	£. 95.000
GAME GEAR + 4 GIOCHI	£.209.000
GAME GEAR + COLUMNS	£.189.000
ATARI JAGUAR	£.589.000

MEGA DRIVE

STREET OF RAGE III (Jap)	£. 79.000	MICKEY MANIA	£.119.000
VIRTUA RACING (Jap)	£.119.000	FLINK	£.103.000
ETHERNAL CHAMPIONS (Jap)	£. 98.000	MIGHTY MAX	£.103.000
ALADDIN (Jap)	£. 69.000	IRON HELIX	£.117.000
BARKLEY SHOT UP'N JAM	£. 79.000	LETHAL ENFORCERS 2	£.125.000
FIFA SOCCER	£. 89.000	CONTRA : HARD CORPS	£.117.000
WORLD CUP USA '94	£. 89.000	BUBSY 2	£.115.000
FATAL FURY II	£.132.000	SNOW WHITE	£.115.000
SONIC III	£. 89.000	BEAVIS & BUTT HEAD	£.125.000
SUB TERRANIA	£.109.000	POWER RANGERS	£.117.000
ECCO THE DOLPHIN 2	£.119.000	SONIC & KNUCKLES	£.135.000
INC. HULK	£.109.000	LAWNMOVERMAN	£.119.000
MAXMUM CARNAGE	£.126.000	SPARKSTER	£. 99.000
PIRATES OF DARK WAT	£.121.000	EATHWORM JIM	£.149.000
		CLAYFIGHTERS	£.125.000
		SHINING FORCE	£.149.000
		TINY TOONS : ALL STA	£. 99.000
AERO THE ACROBAT 2	£.129.000	SILVESTER & TWEETY	£.124.000
AL UNSER Jr.	£.139.000	JUNGLE BOOK	£.115.000
CHAVEZ 2	£.120.000	DOUBLE DRAGON 5	£.131.000
DEATH & RET. OF SUPERMAN	£.125.000	USHRA : MONSTER TRACK	£.119.000
GREAT MYSTERY CIRCUS	£.139.000	TAZMANIA 2	£. TEL.
LUFIA	£.135.000	JURASSIK PARK 2	£.129.000
NCAA FOOTBALL	£.130.000		
SAMURAI SHODOWN	£.139.000		
SYNDACATE	£.119.000		
THE PUNISHER	£.135.000		
THE TICK	£.130.000		
UNESS. ROUGHNESS	£.125.000		

NOVITA' PER 3DO PANASONIC

VR STALKER	£.119.000
BEACH VOLLEY	£. 99.000
SPACE SHUTTLE	£. 99.000
IMMORTAL DESIRE	£. 69.000
DEMOLITION MAN	£.132.000
SPACE ACE	£.175.000
THEME PARK	£.119.000
FIFA SOCCER	£.119.000
NEED FOR SPEED	£.119.000
SHOCK WAVE	£.132.000
VIRTUA QUEST	£.179.000
SAMURAI SHODOWN	£.129,000
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO	£.149,000
REBEL ASSAULT	£.129,000
ORION OFF ROAD	£.139,000

NUOVO PUNTO VENDITA

BOLOGNA - VIA SABOTINO,8/A - TEL.051/6149620

PUNTO VENDITA DI RIMINI

NUOVO PUNTO VENDITA

MODENA - VIA BONACINI ,154 - TEL.&FAX.059/370967

Via Bertola N°.6 Rimini Tel. & Fax. 0541 / 22045 (adiacente al C.so D'Augusto)

CONTROL YO

CONOSCETE LA DISPERAZIONE? IO L'HO AMPIAMENTE SPERIMENTATA, GUARDANDO LE INTESTAZIONI DELLE MISSIVE (C'E UN DISGRAZIATO CHE HA AVUTO IL CORAGGIO DI SCRIVERE: "XENIA ED. - CONSOLE MANIA - RUBRICA CONTROL YOUR CONSOLE - CONSOLE... (SPERIAMO DI ESSERE PIU FORTUNATO CON I PUNTINI CHE CON LE "X"...". FORTUNATAMENTE, DOPO UN COLLASSO INIZIALE, MI SONO RESO CONTO (APRENDO LA LETTERA OVVIAMENTE) CHE SI TRATTAVA SOLO ED ESCLUSIVAMENTE DI UNO SCHERZO (VERO LOLLO?) MA, AHIME, NON ERA IL SOLO). QUI RAGAZZI I CASI SONO DUE: 1) O SIETE QUASI TUTTI DEI BEOTI, E IO PROPENDEREI MAGGIORMENTE PER QUESTA IPOTESI, 2) O SONO IO A NON ESSERMI SPIEGATO BENE. HO DECISO PERCIO DI ESSERE ANCORA PIU ESPLICITO, NON SI OFFENDANO I PIU INTELLIGENTI:

1) VOLETE MANDARE UN TRUCCO PER MEGA DRIVE? L'INDIRIZZO E: XENIA ED - CONSOLE MANIA - RUBRICA CONTROL YOUR CONSOLE - CONSOLE MEGA DRIVE - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO.

2) VOLETE MANDARE UN TRUCCO PER SUPER NINTENDO O SUPER FAMICOM? L'INDIRIZZO E: XENIA ED - CONSOLE MANIA - RUBRICA CONTROL YOUR CONSOLE - CONSOLE SUPER NINTENDO - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

3) VOLETE MANDARE UN TRUCCO PER MASTER SYSTEM? L'INDIRIZZO E: XENIA ED - CONSOLE MANIA - RUBRICA CONTROL YOUR CONSOLE - CONSOLE MASTER SYSTEM - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

4) VOLETE MANDARE UN TRUCCO PER GAME BOY? L'INDIRIZZO E: XENIA ED - CONSOLE MANIA - RUBRICA CONTROL YOUR CONSOLE - CONSOLE GAME BOY - CASELLA POSTALE 853 - 20101 MILANO

SPERO ORA DI ESSERE STATO PIU' CHIARO, IL FATTO CHE ABBIA RIPORTATO SOLO QUATTRO ESEMPI NON VUOL DI CERTO DIRE CHE DOBBIATE MANDARE SOLO TRUCCHI PER LE MACCHINE RIPORTATE AI PUNTI 1, 2, 3, 4 (CON VOI NON SI PUO MAI STARE TRANQUILLI), MA NON MI ANDAVA DI CERTO DI RIPORTARE TUTTI GLI ESEMPI POSSIBILI. AH, UN'ULTIMA COSA, D'ORA IN POI CHI SBAGLIA E PREGATO DI SCRIVERE ALL'INTERNO O NELLO SPAZIO DEL MITTENTE IL SUO INDIRIZZO COMPLETO, COSI SO DOVE ANDARLO A PRENDERE...

DAVE

MEGA DRIVE BUSTERS

SUPER STREET FIGHTER 2
Questo è un trucco che sanno anche i sassi, chi comunque non ne fosse ancora a conoscenza sappia che basta muoversi a destra o sinistra nella schermata principale per poter selezionare la velocità. Chi non lo sapeva ringrazi pure vivamente Gaetano Aloia.

URBAN STRIKE
Volete giocare alle varie missioni disponendo di 24 vite di partenza? Beh, allora non dovete far altro che inserire le seguenti password:
Missione 1: YJTCB6MJYY6
Missione 2: CPTCB6MJYY6
Missione 3: ZMTCB6MJYY6
Missione 4: 9NTCB6MJYY6
Missione 5: NLTCB6MJYY6
Missione 6: HLTCB6MJYY6
Missione 7: LPTCB6MJYY6
Missione 8: GPTCB6MJYY6
Missione 9: BMTCB6MJYY6
Missione 10: WJCHMTXFGGC

Bene, ora ringraziate tutti Zanna detto Diego...

LANDSTALKER
Segue la prima parte della soluzione completa del suddetto gioco, ringraziamo tutti anticipatamente con la mano sul cuore l'infaticabile Salvatore Castriciano...
Parte prima: dopo esservi fatti salvare dagli abitanti di Massan, dovete parlare con gli stessi e rifornirvi di Ekeeke. Ora andate al tempio dell'acqua (si trova a ovest appena fuori dal villaggio) per parlare con il vecchio prospero. Dopo averlo fatto bisogna andare al villaggio di Gumi, che si trova a sud, e da lì osservare una cerimonia; per farlo bisogna passare attraverso degli alberi di fianco alla taverna. Dopo che la cerimonia è finita entrate nella casa del sindaco di Gumi e prendete l'idolo sul mobile. Ora andate nel tempio della palude e usate l'idolo per aprire il portale e salvate Fara, tornate quindi a Massan e parlate ai cittadini, essi vi daranno così il primo gioiello. Tornate a Gumi e gli abitanti vi apriranno il passaggio a sud, da qui andate verso ovest finché non incontrerete un passaggio che va a nord, entrateci e troverete la casa di Kado, un cavaliere che vi regalerà la spada magica, che è in grado di bruciare il nemico una volta carica. Ritornate nella biforcazione e camminate finché non trovate una strada che va a sud. Essa vi porterà a Ryumu. Una volta a Ryumu dovete parlare alle persone e andare al magazzino (nascosto) di fianco alla casa del sindaco. Ora imboccate una stradina a est, vi porterà su una zattera diretta al covo dei pirati. Nel covo dei pirati dovete andare verso l'alto finché non trovate la statua della divinità; spostatela e tornate al primo piano, quindi entrate nella caverna, a nord di essa troverete una chiave per aprire una porta; adesso dovete seguire un percorso che porta alle piattaforme mobili e agli spuntoni, e alla fine dovrete duellare con un cavaliere. Dopo averlo sconfitto andate a nord, troverete la litografia, liberate il sindaco e tornate a Ryumu, vi doneranno il lasciapassare per Mercator. Una volta usciti dalla città, recatevi al grande albero vicino al paletto segnaletico e parlategli, risolvete il suo rompicapo (che consiste nel girargli un po' intorno e uscire (!)), da lì verrete trasportati in un labirinto, superatelo e raccogliete il comodissimo teletrasporto, che si ottiene entrando nei grossi arbusti (alberi) disseminati in tutta l'isola. Dopo aver superato quest'altra prova, dovrete andare a Mercator. Una volta arrivati entrate nel castello (per entrarci bisogna necessariamente parlare con tutte le persone del paese), dopodiché recatevi nel lato est di questo e parlate alla bambina, vedrete una scenetta. Adesso recatevi da Madame Yard's e parlate a tutti i cittadini di quella casa, andate dall'indovina (si trova nell'unica casa della città con la porta rivolta verso sud), parlatele e vi trasformerà in un uomo più grande. Tornate da Madame Yard's, dove incontrerete al piano superiore Arthur; entrate nel castello e visitate le cucine a ovest e gli alloggi per le guardie a est, rincontrerete Arthur che vi dirà di andare al banchetto, in una stanza a ovest dopo le scale. Una volta finita la lunga scenetta dovrete andare nella vostra stanza, dove dovete dormire per recuperare tutta l'energia. Ora tornate nelle stanze delle guardie e parlate ad Arthur, salite quindi le scale alle sue spalle e colpite l'armatura con la spada; dovrebbero comparire delle altre scale, salitele e aprite lo scrigno. Adesso potete uscire dal castello per entrare nella casa a fianco della chiesa, e di lì dovete entrare nella cripta. Questa zona di gioco è abbastanza complicata, ma se seguirete le istruzioni la supererete abbastanza facilmente. Dovrete spegnere le torce nelle nove stanze:
Prima stanza: Betty Ros. Uccidete le bolle in quest'ordine: prima la bianca, poi la rossa e infine la gialla.
Seconda stanza: Ruby Silent. Rimanete assolutamente immobili per un po', se le bolle vi toccano uscite e ricominciate.
Terza stanza: Jack Skywalker. Nella parete orientale c'è una leva nascosta, andateci e aspettate che si spengano le torce.
Quarta Stanza: Jim Bright. Mettete la scatola vicino alle torce e saltate per spegnerle.
Quinta stanza: Maria Histerica (!). Prendete il macigno e, facendolo rimbalzare su una parete, beccate l'orco.
Sesta stanza: Larson E.. Non fate assolutamente nulla, compreso il non rubare gli scrigni quando compaiono.
Settima stanza: Dick The Dark. Uccidete solo lo scheletro scuro per spegnere le torce.
Ottava stanza: Whodini. Prendete la scatola, salite di sopra e andate dietro la targhetta bianca (c'è una porta invisibile).
Nona stanza: Dead And End. Aspettate che la palla di fuoco apra il passaggio, ma state molto attenti, essa vi inseguirà.
Dopo queste stanze ne incontrerete una decima, la "Mummy Room": per uccidere la mummia dovete colpire la sua ombra invisibile, che si trova al suo fianco a qualche passo di distanza. Quando la avrete sconfitta troverete un braccialetto, che serve ad annullare la barriera che protegge l'entrata della torre di Mir, ovvero il luogo dove dovete andare adesso. La strada per trovare la torre è indicata sul cartello prima di Mercator. Nella torre troverete un vostro doppione, per sconfiggerlo basta trovare l'aglio, che è situato in una stanza con mostri a forma di scrigno, che una volta sconfitti faranno aprire una botola sul pavimento. Andate ora sulla piattaforma arancione, quindi sul blocco grigio, e da lì sull'interruttore, adesso potrete prendere l'aglio nello scrigno. Salite ora, quando

UR CONSOLE

vedrete Mir (e cioè il vostro doppio) inseguitelo, ma ricordatevi di usare l'aglio. Nella stanza con le tre statue verdi dovete passare attraverso la parete oltre la terza statua (attenzione, bisogna far scattare degli interruttori in altre stanze per far apparire delle piattaforme invisibili). Presto incontrerete delle stanze con piastrelle teletrasportatrici agli angoli, usatele per trovare una stanza con sfere piene di punte e un interruttore in mezzo, poi raggiungete un'altra stanza con quattro mummie. Sconfiggendole apparirà una cassa che vi consentirà di salire in coma alla torre, adesso dovrete sconfiggere Mir.
FINE DELLA PRIMA PARTE. (Ci vediamo il mese prossimo per il seguito dell'avventura... NdD)

MASTER SYSTEM BUSTERS

SONIC 2
Se volete avere 50.000 punti, aspettate fino a 9' e 59'' al cartello di fine livello e poi toccatelo (questo devo averlo già sentito).

KENSEIDEN
Siete a corto di energia nel livello della ruota di fuoco? Niente paura: andate dal buddha più vicino, saltategli in testa, premete su e puppatevi la bottiglietta. Se non dovesse bastare una sola bottiglietta, ripetete pure a piacimento. Grazie tante a Neil...

SUPER FAMICOM BUSTERS

MORTAL KOMBAT 2
Lo sapevate che c'è un gioco nascosto? Beh, quello che dovete fare è disputare il duecentocinquantesimo combattimento in due, la vostra fatica sarà ricompensata con una bella partita a Pong. Grazie e "speriamo che sia vero" ad Andrea Ballandino.

STARWING
Ecco a voi la guida pratica di come battere i boss del terzo set di missioni (a cura del simpatico Darth Vader):
Stage 1: Destructor. Dovete colpire prima le tre cupole volanti fino alla distruzione, per poi dedicarvi alle torrette.
Stage 2: Blade Barrier. Non colpite mai l'elica, vi rifletterà i laser. Per evitare il raggio trasparente andate su un lato dello schermo, poi, quando il mostro si avvicina, virate dalla parte opposta. I punti deboli sono i sei lanciarazzi blu. Se doveste essere colpiti dal raggio frenate e pigiate L o R velocemente.
Stage 3: Monarch Dodora. Colpite code e teste finché il corpo non diventa rosso, lo potrete quindi colpire levandogli energia.
Stage 4: Atomic Base II. Colpite i tre generatori lampeggianti sulle pareti fino a spegnerli (se li ricolpirete da spenti si riaccenderanno!), poi, quando il pilastro si apre, colpite al centro evitando le fireball. N.B. La suddetta operazione è da ripetere due o tre volte.
Stage 5: Spinning Core. Colpite i quattro spuntoni che si trovano ai lati, colpite quindi la punta in basso (usate i freni per indietreggiare quando è troppo vicino) e usate le nova bomb quando gli rimane pochissima energia.
Stage 6: Great Commander (A). Evitate i laser finché il mostro non si compone, poi colpite i pannelli rossi. Quando inizia a sparare le fireball usate da vicino le nova bomb (dovete averne almeno due).
Stage 7: Great Commander (B). Colpite lo sportello in basso, evitate le sfere muovendovi continuamente e usate una o due nova bomb. Quando si divide in due colpite la nave più piccola e frenate quando vi viene addosso. I missili che deposita si devono colpire!
Stage finale: Andross. Non usate subito le nova bomb, colpitelo negli occhi quando sono azzurri, facendo in modo di evitare i pannelli e frenare quando cerca di risucchiarvi. Una volta distrutta la testa tirate una nova bomb e premete ancora il bottone più volte (faranno più in fretta!), colpendo il cubo prima che si riformi la testa. Ora Andross si trasformerà in un demone; fate come prima evitando anche la fireball e continuate così finché non salta in aria...

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Una bella sfilza di tasti da premere nella schermata delle opzioni per questa bella simulazione calcistica, e vi assicuro che ce n'è per tutti i gusti!
Super Tiro: B, A, B, B, B, B, B, B, B, B. Ora la barra che indica la vostra potenza di tiro aumenterà del 25%, facendovi tirare delle bordate micidiali...
Muri Invisibili: Y, Y, Y, X, A, A, A, B, A. Ai bordi del campo ora c'è un muro, che impedirà alla palla di uscire...
Palla Pazza: X, A, B, Y, Y, B, A, X. La palla si comporta in modo assurdo seguendo leggi fisiche tutte da scoprire (!).
Tiro a Banana (forse quello che mi riesce meglio anche nella realtà, NdD): B, A, R, B, Y, L. Direi che fare goal ora è una bella impresa, a meno che non abbiate la porta avversaria alle vostre spalle...
Super Portiere: A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y, Y. Nessuna palla (o quasi) può ora entrare nella vostra porta-fortezza.
Dream Team: A, A, B, B, Y, Y, X, X. Avete una squadra che nella realtà non supererà mai un test anti-doping, ma tanto stiamo parlando di un videogioco e nessuno se ne accorgerà...
Super Attacco: R, R, R, R, R, L, R. Nessuna difesa potrà mai preoccuparvi...
Super Difesa: L, L, L, L, L, R, L. Difesa impenetrabile vi dice niente?

Bene la domanda ora è: ma chi dobbiamo ringraziare per tutto ciò? Beh, la risposta è più semplice di quello che pensate, ringraziate pure Andrea Lovati... Ah, un'ultima cosa, se avete il coraggio di inserire tutti i trucchi (a parte forse il tiro a banana) contemporaneamente andate pure a nascondervi, evidentemente la sportività non è il vostro forte...

RANMA 1/2 3
Herb è il tredicesimo lottatore dello story mode e può essere selezionato dal giocatore nel seguente modo: nella schermata dei titoli premete contemporaneamente L e R sul primo pad e scegliete se giocare lo story mode o la VS battle. In quest'ultimo caso, entrambi i giocatori potranno impersonare il temibile boss.

ACTRAISER 2
Per poter controllare il vostro personaggio nella demo iniziale selezionate il livello hard e inserite la seguente password: BJ-QXYRKCDLSZ.

LAWNOMWER MAN
Per avere vite infinite mettete in pausa e premete B, destra, A, select, Y, A, B, Y, A e B. Riiniziate da capo la partita, rimettete in pausa e premete destra, A, select e Y.

NBA JAM
Bill Clinton non sarà sicuramente un buon giocatore di basket, ma forse tira a canestro meglio di come faccia il vero presidente degli Stati Uniti, quindi perché non dargli finalmente una possibilità di dimostrare al mondo quanto vale? Beh, per averlo nella propria squadra è sufficiente inserite solo le prime due lettere (AR), posizionarsi quindi sull'ultima (K) e digitare L, R e X. Il gioco è fatto. (Peccato non ci sia un trucco per usare anche Hillary, sarebbe stato divertente... NdD).

SUPER BOMBERMAN
Selezionate il "normal Game" e piazzate una bella bomba vicino al vostro bombarolo quando siete invulnerabili e premete ripetutamente il tasto A fino a quando la bomba non sarà esplosa. Dopo l'esplosione (sempre continuando a premere ripetutamente il suddetto tasto), potrete muovervi emanando esplosioni, grandi a seconda della vostra potenza di fuoco, ma fate attenzione a rilasciare il tasto prima che la vostra invulnerabilità si esaurisca o farete davvero una brutta fine... Grazie mille a Roberto "soprannome originale" Mazzarella.

PC ENGINE BUSTERS

COTTON
Per selezionare il livello di partenza muovete, nello schermo delle opzioni, il cursore su exit e premete quindi giù, il pulsante 2 per due volte, sinistra, pulsante 1, destra, select.

GATES OF THUNDER
Quando appare la schermata dei titoli premete 1,2,2,1, select, select e run, entrerete così nello schermo delle opzioni. Ora al posto di exit troverete stage, che serve ovviamente a selezionare il livello di partenza... Grazie di cuore a Gianluca Eusebietti.

BARCODE BATTLER BUSTERS

Nel livello "C2" prendete Mega Blaster e Cool Candy, premete "set" e poi L power e digitate con select e sel la cifra 44 444, avrete così tanta energia che... Lo finirete (il livello C2). Grazie a Michele Silveri...

Lo spazio a mia disposizione è finito anche questo mese, ma non temete, ci risentiamo qui tra trenta giorni (più o meno) per nuovi e strepitosi trucchi, e per la seconda e ultima parte di Landstalker per Mega Drive. Vi aspetto tutti numerosi, e aspetto soprattutto le vostre missive. Datevi da fare quindi!

Dave

3DO GAME GEAR
GAMEBOY
PC CD ROM
Videogames

VASTO ASSORTIMENTO

via Trionfale 14073 00135 Roma
La calza nel Libro
spedizioni in tutta Italia
tel. 30365306

Super Nintendo

Return of the Jedi telefonare
Rise of the Robots lit. 159000
Nigel Mansel Car racing lit. 149000
NBA live '95 lit. 129000
Wolverine telefonare
Kick off 3 lit. 120000

Mega Drive

Red zone telef.
DOUBLE DRAGON 5 lit. 110000
DRAGON lit. 110000
LION KING lit. 120000
RISE of the ROBOTS telef.
NBA live '95 telef.
FIFA soccer '95 lit. 119000
Mega 32x ver.eu. lit. 389000

CD ROM

DOOM 2 lit 119000
AUT POST lit. 115000
SEA WOLF lit. 110000
STAR TREK telef.

3 DO

FIFA soccer lit. 120000
JAMMIT lit. 135000
Road Rash lit. 120000
Super Street Fighter telef.

COMPUTER WORK

PER ORDINARE SCRIVERE A: COMPUTER WORK - Via Rivoli, 38/A - 10043 ORBASSANO (TO)
TELEFONARE ALLO 011/ 903.15.67 - OPPURE FAXARE ALLO 011/ 903.46.48
VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE POSTA OPPURE CORRIERE
TANTI GIOCHI A PREZZO ECCEZIONALE! FINO AD ESAURIMENTO ...

GIOCHI SUPERNINTENDO (PAL) - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
EURO FOOTBALL CHAMP (GIG)	65.000	FLINSTONES	123.000
GOOF TROOP (GIG)	65.000	I PUFFI (GIG)	121.000
JIMMY CONNORS TENNIS TOUR	90.000	JURASSIC PARK 2	123.000
JOE & MAC CAVEMAN NINJA	90.000	MEGA MAN X (GIG)	109.000
ROBOCOP 3 (GIG)	65.000	MICRO MACHINES	112.000
SUPER ADVENTURE ISLAND (GIG)	65.000	STUNT RACE FX (GIG)	135.000
SUPER ALESTE (GIG)	65.000	SUPER METROID (GIG)	109.000
SUPER JAMES POND (GIG)	65.000	TOPOLINO MANIA	133.000
SUPER KRUSTY'S FUN HOUSE	50.000	WOLFENSTEIN 3D	129.000
STARWING (GIG)	65.000	YOGI BEAR	115.000

GIOCHI GAME BOY - Quelli in versione GIG sono completamente in italiano

GIOCHI IN OFFERTISSIMA	PREZZO L.	NOVITA' E ULTIMI ARRIVI	PREZZO L.
ALIEN 3	35.000	DONKEY KONG (GIG)	57.000
BARBIE GAME GIRL (GIG)	35.000	FLINSTONES	56.000
CHESSMASTER Gioco di scacchi (GIG)	35.000	I PUFFI (GIG)	62.000
MAGNETIC SOCCER (GIG)	35.000	JURASSIC PARK 2	56.000
MICKEY MOUSE (GIG)	35.000	KIRBY'S PINBALL LAND (GIG)	57.000
POPEYE 2 (GIG)	35.000	MICRO MACHINES	67.000
SNOOPY'S MAGIC SHOW	35.000	SUPER MARIO 3 (GIG)	57.000
TOP GUN (GIG)	35.000	YOGI BEAR	61.000

ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE DA TAVOLO E PORTATILI

OFFERTE SU CONSOLE	PREZZO L.	ACCESSORI	PREZZO L.
SUPER NINTENDO PAL + MARIO SWATCH	**249.000**	PORTA GAME BOY IN TELA	20.000
SUPER NINTENDO PAL + MARIO WORLD +		ALIMENTATORE GAME BOY	15.000
SUPER GAME BOY + SKART	**380.000**	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 7 ORE	29.000
GAME BOY BASIC	95.000	ALIMENTATORE GB + ACCUMUL. 12 ORE	55.000
AMIGA CD 32 + 2 GIOCHI	**589.000**	GIOCHI SUPERVISION	30.000
JOYPAD AMICA CD 32	39.000	JOYPAD A INFRAROSSI PER SNES E MD	Telefonare

Per motivi di spazio non è stato possibile elencare tutti i titoli disponibili. I prezzi si intendono IVA COMPRESA

BIT WORLD VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD di Lai Roberto - Via Val Cismon, 2 - 20052 - Monza (Mi) tel/fax 039/2720499 - TEL.039/2720499

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON ELENCATE

CARTUCCE MEGADRIVE

ALIEN 3	L. 49.000
ALADDIN	L. 89.000
BUBSY II	**L.109.000**
CHIKY CHIKY BOYS	L. 29.000
ART OF FIGHTING	L. 69.000
CLAYFIGHTER	TEL
DYNAMITE HEADDY	L.105.000
DINO DINI'S SOCCER	TEL
DORAEMON	L. 49.000
DRAGON BRUCE LEE	TEL
DRAGON BALL Z	TEL
DRAGON'S REVENGE	L. 99.000
ECCO THE DOLPHINE II	TEL
EA FIFA INT. SOCCER	L. 99.000
EA FIFA INT, SOCCER 95	TEL
EARTHWORM JIM	TEL
ETERNAL CHAMPION	L. 69.000
FATAL FURY II	L.119.000
FLINK	TEL
FLINSTONES	L. 49.000
FLINSTONES THE MOVIE	**TEL**
EA TENNIS	TEL
EX RANZA	L. 59.000
GUNSTAR HEROS	L. 69.000
YOUNG INDIANA JONES	L.109.000
J.LEAGUE STRYKER II	L.105.000
JURASSIC PARK II	TEL
J.POND 3	L. 43.000
KICK BOXING	L. 39.000
LETHAL ENFORCE II	TEL
LANDSTALKER	L. 69.000
LION KING	**TEL**
LOTUS TURBO CHALLENGE	L. 45.000
MADDEN FOOTBALL 93	L. 49.000
MAZIN SAGA	L. 49.000
MEGA BOMBERMAN	TEL
MICKEY AND DONALD	L. 59.000
MICKEY MANIA	TEL
MICROMACHINE 2	TEL
MORTAL KOMBAT	L. 69.000
MORTAL KOMBAT II	TEL
M. JORDAN CAOS	TEL
N.MANSELL F1	**TEL**
NBA JAM	L. 65.000
NBA LIVE 95	TEL
NHL 95	TEL
OCCHIALI VIRTUALI	TEL
OUTRUNNERS	L. 89.000
POWER DRIVE	TEL
PULSEMAN	L. 95.000
PROBOTECTOR (CONTRA)	TEL
MUTANT LEAGUE HOCKEY	L. 39.000
RAGNACENTI	L. 94.000
ROCKET KNIGHT ADV.	L. 55.000
ROCKET KNIGHT ADV. 2	TEL
ROBOCOP VS TERMINATOR	L. 79.000
SAMURAI SPIRIT	**TEL**
SLAM MASTER	TEL
X-MEN WOLVERINE	**TEL**
SHINING FORCE II	TEL
SONIC 3	L. 89.000
SONIC AND KNUCKLE	TEL
SPARKSTER	**TEL**
STREET FIGHTER II S.C.E.	L. 79.000
SUPER STREET FIGHTER II	TEL
STREET OF RAGE III	L. 79.000
S.MONACO GP II	L. 37.000
SYNDACATE	TEL
TAZMANIA	L. 39.000
THE PUNISHER	TEL
THUNDER FORCE IV	L. 69.000
THEME PARK	**TEL**
TOEJAM AND EARL II	L. 59.000
TOM & JERRY	TEL
TRUE LIES	**TEL**
URBAN STRYKE	TEL
VIRTUA RACING	L. 119.000
WORLD HEROS	L.125.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
ZERO TOLERANCE	TEL
ACTION REPLY 2	**L.115.000**

MEGAKEY UNIVERS. USA/JAP L.29.000

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

AIR DRIVER II	**TEL**
AERO THE ACROBAT	L. 59.000
ALADDIN	L129.000
ALIEN 3	L.95.000
ART OF FIGHTING 2	TEL
BATMAN THE ANIM. SERIES	TEL
BEAUTY AND THE BEAST	L.129.000
BREATH OF FIRE II	TEL
CAPITAN TSUBASA V	TEL
CIVILIZATION	TEL
COSMOGANG THE VIDE0	L.49.000
DEMON'S BLAZON	**TEL**
DONKEY KONG COUNTRY	**TEL**
DRAGON BALL Z 3	TEL
DRAGON BRUCE LEE	**L.109.000**
DESERT FIGHTER	L. 99.000
EARTHWOM JIM	**TEL**
FAMILY CIRCUIT	**TEL**
FATAL FURY SPECIAL	L.129.000
FIGHTER'S HISTORY II	TEL
FINAL FIGHT II	L. 69.000
FINAL FANTASY ADV III	TEL
FORMULA 1 HERO 94	**TEL**
F1 NIGEL MANSELL	L.109.000
FULL THROTTLE RACING (MOTO)	**TEL**
G-GUNDAM FIGHTER	**TEL**
GP 1 - RS (MOTO)	**TEL**
GHOST CHASER (PICCHIAD. SCOR.) T	
GOEMON GAMBARRE 3	**TEL**
HOKUTO NO KEN 7	L.119.000
LION KING	L.129.000
KICK OFF 3	TEL
J.CONNORS TENNIS	L. 79.000
KIKY KAY KAY II	L.139.000
MAGIC JOHNSON BASKET	L.59.000
MEGAMEN SOCCER	L.89.000
MORTAL KOMBAT	L.89.000
MORTAL KOMBAT II	L.99.000
MICKEY MANIA	**L.129.000**
MICKEY MOUSE CIRCUS MISTERY	TEL
MULTIPLAY VOLLEYBALL	TEL
N. MANSELL INDYCAR RACING	**TEL**
NOSFERATU	**TEL**
NBA JAM	L.89.000
PARODIUS II	TEL
PERFECT 11	**TEL**
PATLABOR	L.129.000
POWER INSTINCT	TEL
RANMA 1/2	L. 79.000
RANMA 1/2 IV	L.129.000
RIDER'S SPIRIT (MOTO)	**TEL**
SAMURAI SPIRIT	**L.139.000**
SPARKSTER	L.119.000
STREET RACER	**L.119.000**
TERMINATOR II ARCADE	L.79.000
SHOOT	TEL
S.STREET FIGHTER II	TEL
S.BOMBERMAN II	TEL
SD GREAT BATTLE 2	L.129.000
MUSCLE BOMBER	L.99.000
STAR FOX	L.79.000
S.METROID	L.99.000
TETRIS 3	TEL
VORTEX	TEL
WILD GUN	TEL
WWF ROYAL RUMBLE	L. 79.000
WONDER PROJECT	**TEL**
ULTIMATE FIGHTER	**L.139.000**
RETURN OF THE JEDI	**TEL**
ULTIMA 7 BLACKGATE	**TEL**
ACTION REPLY	**L.115.000**

GIOCHI PC ENGINE

J.LEAGUE FORM. SOCCER	L.69.000
VIGILANTE	L.59.000
SON SON 2	L.59.000
BOMBERMAN 94	L.69.000
FINAL BLASTER	L.59.000
BARUNBA	L.59.000
GOMOLA SPEED	L.59.000
STREET FIGHTER II C.E.	L.59.000
SAILOR MOON COLLECTION	**L.179.000**
CARD ANGELS	**L.173.000**
J.LEAGUE TREMENDUS SOCCER	**TEL**

SUPERNINTENDO/S.FAMIC

SECRET OF MANA	L.115.000
S.RET.OF THE JEDI	TEL
SYNDACATE	TEL
JURASSIC PARK 2	TEL
THEME PARK	**TEL**
CLAYFIGHTER 2	**TEL**
MOMOTARO THUNDERBOLT 2	**TEL**
GODZILLA MONSTER BATTLE	**TEL**
SAILOR MOON THE HEROINE FIGHT	
BATTLE CROSS	**TEL**
X-MEN MUTANT APOCALIPSE	**TEL**

GIOCHI NEC FX

BATTLE HEAT	**TEL**
GRADUATION II FX	**TEL**

GIOCHI GAME GEAR

ALADDIN	L.59.000
ECCO THE DOLPHINE	L.59.000
NBA JAM	L.59.000
MORTAL KOMBAT	L.59.000
ROBOCOP 3	L.59.000
SONIC 3	L.59.000
SONIC DRIFT	L.59.000
DYNAMIITE HEADDY	L.62.000
STREET OF RAGE II	L.57.000
SAMURAI SPIRITS	**L.89.000**
FATAL FURY SPECIAL	**L.79.000**
SONIC AND TAIL'S II	**L.59.000**

GIOCHI SATURN

MYST	**TEL**
TAMA	**TEL**
GALE RACER	**TEL**
GOTHA	**TEL**
VIRTUA FIGHTER	**TEL**
CLOCKWORK NIGHT	**TEL**
VICTORY GOAL	**TEL**
RACE DRIVIN	**TEL**
SHINOBI	**TEL**
DREAM HOUSE	**TEL**
STARCADE	**TEL**
DEADLUS	**TEL**
VIRTUAL HANG ON	**TEL**
BATTLE MONSTER	**TEL**
MASTER GOLF	**TEL**
RAMPO	**TEL**

GIOCHI MEGA CD

BATTLECORPS	TEL
BRUTAL	TEL
DRAGON'S LAIR	L.125.000
FINAL FIGHT	L. 49.000
FLASH BACK	TEL
F1 WORLD CHAMP. H. S.	L.119.000
GROUND ZERO TEXAS	L.119.000
FLYING NIGHTMAES	TEL
LETHAL ENFORCE II	L.129.000
ILLUSION CITY	L. 75.000
MEGARACE	TEL
MICKEY MANIA	TEL
MORTAL KOMBAT	L.59.000
RANMA 1/2	L.109.000
SPACE ACE	TEL
SOULSTAR	L.119.000
SILPHEED	L.119.000
SONIC CD	L. 69.000
TOMCAT ALLEY	L.105.000
WWF RAGE IN THE CAGE	L.119.000
KAIMEN RAIDER	L.129.000
HEART ALIEN	TEL
REBEL ASSAULT	L.109.000
RISE OF THE DRAGON	L. 69.000
STAR BLADE	TEL
NBA JAM	TEL
3 NINJAS BACK	TEL

TUTTI I NOMI ED I MARCHI SOPRA ELENCATI SONO DI ESCLUSIVA PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI. I PREZZI SONO IVA INCLUSA

I PREZZI POSSONO VARIARE A CAUSA DEL CAMBIO.

GIOCHI MEGA 32 SX

STAR WARS ARCADE / DOOM
SUPER AFTERBURN. / METAL HEAD
MIDNIGHT RAIDER'S / COSMIC CAR-
SUPER MOTOCROSS

GIOCHI SONY PSX

RIDGE RACER / STAR BLADE
CYBER SLED / TOSHINDEN / CRIME
CRACKERS / MOTORTOON GP /
ULTIMATE PARODIUS / VICTORY ZONE

GIOCHI 3DO

ALONE IN THE DARK	L. 99.000
SPACE ACE	TEL
OFF WORLD INTERCEPTOR	L. 99.000
IRON MAN	L. 99.000
WAY OF THE WARRIOR	L. 99.000
DOCTOR HAUSER	L. 99.000
DRAGON'S LAIR	L. 89.000
DRAGON'S LAIR 2	TEL
SHADOW WAR OF SUCC.	L. 99.000
MEGARACE	L.99.000
TOTAL ECLIPSE	L. 95.000
20TH CENTURY ALMANAC	L. 99.000
FIFA INT. SOCCER	L.99.000
S.STREET FIGHTER II TURBO	TEL
J. LEAGUE VIRTUAL SOCCER	L. 99.000
MADDOG MCCREE II	L. 95.000
SHOCK WAVE	L. 95.000
BURNING SOLDIER	L. 95.000
NOVA STORM	L. 99.000
ROAD RUSH	L. 95.000
SLAYERS	L. 95.000
ULTRAMAN	L. 95.000
VR STALKER	L.95.000
THEME PARK	L.119.00
GEX	TEL
DRIVING NEED FOR SPEED	TEL
SPACE HULK	TEL
SYNDACATE	TEL
MAGIC CARPET	TEL

GIOCHI NEO GE0 CD

ART OF FIGHTING II	L.95.000
AERO FIGHTERS 2	L.95.000
FATAL FURY SPECIAL	L.95.000
LAST RESORT	L.95.000
KING OF MONSTER II	L.95.000
KING OF FIGHTERS 94	L.109.000
SAMURAI SHOWDOWN II	TEL
TOP HUNTER	TEL
SUPER SIDE KICK 2	TEL
AGGRESSOR OF DARK COMBAT	TEL

CONSOLE E ACCESS.

MEGADRIVE II EUR + 2 PAD	L.229.000
MEGADRIVE II PAL + GIOCO	L.249.000
MEGA CD II JAP+4 GIOCHI	L.489.000
MEGA 32 X	**I.395.000**
SATURN + VIRTUA FIGHTER	**TEL**
S.NINTENDO USA + 1 PAD + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.259.000
S.FAMICOM + ALIMENTATORE 220V + CAVO SCART	L.399.000
SUPER GAMEBOY	L.139.000
SONY PLAY STATION	TEL
PC ENGINE GT + GIOCO	L.295.000
NEO GEO CD + ART OF FIG. 2	L.1.139.0
3DO + 3 GIOCHI	L.939.000
JOYPAD 6 TASTI + TURBO MD	L.39.000
JOYPAD CACOM SOLDIER MD	L.45.000
ALIMENTATORE 220V MD	L.25.000
CAVO SCART SNES /SFC	L.23.000
JOYSTICK ARC. PRO MD/SNES	L.89.000
JOYSTICK PAHNTOM MDSNES	L.89.000
SNES GAME CONVERTER SFX	L.39.000
JOYPAD SATURN	L.77.000
JOY PAD NEO GEO	L.139.000

CONTROL YO

ANNO NUOVO, VITA VECCHIA! SE A PRIMA VISTA PUO SEMBRARE UN'INTRODUZIONE UN PO' TRISTE, STATE PUR CERTI CHE NON LO E, NEL SENSO CHE SONO IO UN FILO GIU DI MORALE E NIENTE PIU. COMUNQUE TORNANDO A NOI, DEVO DIRE CHE FINALMENTE, DOPO ALCUNI MESI DI STERILITÀ, LE CHIAMATE AL NOSTRO 144 SONO TORNATE AGLI STANDARD PIU O MENO ABITUALI. RICORDO ANCORA UNA VOLTA A TUTTI I DISTRATTI, CHE DA CIRCA UN MESETTO E ENTRATO IN FUNZIONE UN NUOVO SERVIZIO DI MESSAGGERIA VOCALE, CHE VI PERMETTERÀ DI COMUNICARE DIRETTAMENTE (O QUASI...) E DI LASCIARE UNA COMUNICAZIONE QUALSIASI A NOI DELLA REDAZIONE OPPURE DI DIALOGARE DIRETTAMENTE FRA VOI LETTORI. ANCHE PER QUESTO PRIMO APPUNTAMENTO DEL '95 E TUTTO. CI VEDIAMO IL PROSSIMO MESE! HASTA LUEGO!

MAO

"Sono Sisley e vorrei avere tutti i codici per rendere "diversi" i personaggi di NBA Jam."
Caro Sisley, oltre a essere diventato un hacker della nostra messaggeria vocale, ti sei pure dimenticato di dire per qual versione hai bisogno dei trucchi di NBA Jam. Visto che ne esistono quattro (MD, SNES, GB e GG), avrei riempito le prossime quattro pagine a trascrivere tutte le gabole, perciò ti conviene richiamare e specificare per quale macchina hai bisogno dei trucchi. Ciao e a presto!

Anonimo: "Vorrei sapere se è più bello Samurai Shodown o Samurai Shodown 2 per Neo Geo CD."
Allora, Samurai Shodown è davvero il miglior gioco uscito su Neo Geo CD. Samurai Shodown 2 non ho ancora avuto l'occasione di vederlo, ma se si mantiene ai livelli del primo, stai pur certo che sarà un gioiellino.

"Salve, sono Mario e vorrei sapere qualche trucco per Fifa International Soccer '95."
Di già? Ma se ho appena scritto la recensione su questo numero! Scherzi a parte, non ho avuto ancora la possibilità di verificare l'esistenza di trucchi simili a quelli della versione precedente come la Super Difesa e altre amenità simili. Stai pur certo che se dovessi venire a conoscenza di qualche gabola, la troverai proprio in queste due pagine il mese prossimo. Ciao!

Anonimo: " Salve, vorrei sapere qual è la miglior console attualmente sul mercato."
Domanda un po' spinosa caro anonimo, per il semplice fatto che con tutti i sistemi in uscita dai primi mesi di quest'anno in avanti, è sempre più difficile dire se una console è migliore di un'altra. Tra quelle del "futuro" credo più al Saturn che non al PS-X, ma finché non vedrò nulla di valutabile, considera questa affermazione come una semplice constatazione. Tra i sistemi attuali invece, devo dire che il Neo Geo CD ha conquistato un posto al sole grazie alla qualità dei giochi che escono a un ritmo impressionante a un prezzo pressoché irrisorio; il MegaDrive si sta lentamente rivalutando (nella mia graduatoria personale, s'intende!), grazie soprattutto all'avvento di giochi come FIFA '95, NBA Live, Topolino Mania e Micromachines 2. Il Super Nintendo invece può contare sull'inossidabile successo della serie Street Fighter e scusa se è poco. La scelta sull'acquisto di una console poi, rimane una scelta del tutto personale e non mi stancherò mai di ripeterlo. A risentirci!

"Ciao, sono Panino e vorrei sapere qual è il miglior gioco di basket per Game Gear."
Beh, sicuramente NBA Jam. A proposito, stavo cercando i trucchi per questa versione. Scusa se è un po' di tempo che non mi faccio sentire in messaggeria vocale, ma sono talmente occupato che non hai idea... Ciao!

"Sono Salvatore e vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco World Cup '94 per SNES e se mi consigliate di comprare Donkey Kong Country."
Caro Salvatore, di trucchi per World Cup '94 per SNES nemmeno l'ombra, mi dispiace! Per quanto riguarda il tuo quesito sull'acquisto o meno di Donkey Kong Country, mi sembra che il Paolone sia stato abbastanza chiaro in proposito sullo scorso numero e non c'è null'altro da aggiungere: Donkey Kong Country è un gioco incredibile e se ti sei stufato dei vari picchiaduro, questa è un'occasione da cogliere al volo.

Anonimo: " Vorrei sapere se mi consigliate di comprare Micro Machines 2 per MegaDrive."
Vuoi un consiglio spassionato? Micro Machines 2 è brutto, è programmato da incompetenti è non è per nulla divertente! Se invece vuoi un consiglio appassionato, compra assolutamente il gioco della Codemasters, è un capolavoro, estremamente divertente e soprattutto longevo in una maniera mai vista. Ovviamente per quanto riguarda il consiglio spassionato, stavo scherzando (non hai letto la recensione di TMB sullo scorso numero? L'avrebbe potuta scrivere chiunque fra noi, e il risultato sarebbe rimasto esattamente lo stesso! Grande, grande, GRANDISSIMO!).

Anonimo: "Vorrei qualche trucco per avere le vite infinite col gioco Bubsy 2 per Mega Drive."
Uellà! Questo mese abbiamo le fregole? Insomma, dateci un po' di tempo per cercarli i trucchi! Guardate che non è quasi possibile a un mese di distanza venire in possesso di codici e altri cheat, ve lo assicuro (e comunque ci ho provato: nemmeno riviste estere del settore hanno pubblicato trucchi per Bubsy 2...). Forse se ne riparla il mese prossimo...

Anonimo: "Vorrei le fatality di Mortal Kombat 2."
Fatality per Mortal Kombat 2? Mi sembra che siano state già pubblicate su uno degli scorsi numeri, ma noi siamo qui per questo e per una volta tanto si può anche fare uno strappo alla regola (ma che nessun lettore osi chiedermele nuovamente, chiaro? Perciò ditelo agli amici: le fatality di Mortal Kombat 2 sono sul numero di 37 di Consolemania nello spazio 144... Compratelo, ordinatelo, richiedetelo, rubatelo, fate quello che volete...). Visto che quelle per SNES le abbiamo già pubblicate, ecco a voi le fatality e le mosse speciali di MK2 per Game Gear.
JAX: Face Pound: Avanti, Avanti+1; Energy Wave: Basso, Indietro+2; Ground Quake: tenere premuto 2 per tre secondi e rilasciare; Back Breaker: Parata a mezza altezza; Spikes; Avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Avanti, Avanti, 1, 1, 1, 1.
KITANA - Fan Toss: Avanti,

UR CONSOLE

Avanti, 1+2; Fan Swipe: Indietro+1; Fan Lift: Indietro, Indietro, Indietro, 1; Square Wave Punch; Avanti, Indietro; Spikes; Avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Tenere premuta la parata, Avanti, Avanti, Avanti, 2.
LIU KANG - Fireball: avanti, Avanti, 1; Ducking Fireball: Avanti, Avanti, 1, Basso; Flying Kick; Avanti, Avanti, 2; Bicycle Kick: Tenere premuto 2 e rilasciare dopo un paio di secondi; Spikes: Avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Basso, Avanti, Indietro, Indietro, 2.
MILEENA - Teleport Kick: Avanti, Avanti, 2; Roll Attack: Indietro, Indietro, Basso, 1; Sai Toss: Tenere premuto 1 e rilasciare; Spikes: Avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Avanti, Indietro, Avanti, 2.
REPTILE - Acid Spit: Avanti, Avanti, 1; Forceball: Indietro, Indietro, 1; Invisible: Tenere premuta la parata, Alto, Alto, Basso, 1; Slide: Indietro, Indietro, 1+2; Fatality: Indietro, Indietro, Basso, 1 (tenendosi distanti a mezzo schermo di distanza).
SCORPION - Spear: Indietro, Indietro + 2; Teleport Punch: Basso, Indietro + 2; Air Throw: Parata (a mezz'aria); Scissor Kick: Basso, Indietro, Alto, 1; Spikes: Avanti, Indietro, Avanti + 1; Fatality: Avanti, Avanti + 1.
SHANG TSUNG - Skull Bolt: Indietro, Indietro, 1; METAMORFOSI: Kung Lao: 2 + Indietro; Sub Zero: 2 + Avanti; Kitana: 2 + Basso; Reptile: 2 + Alto + Sinistra; Mileena: 2 + Alto; Scorpion: 2 + Basso + Sinistra; Jax: 2 + Basso + Destra. Spikes: avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Tenere premuta la parata, Alto, Basso, Alto, 1.
SUB-ZERO - Freeze: Basso, Avanti, 1; Ground Freeze: Basso, Indietro, 1; Slide: Parata, Parata, 1 + 2; Spikes; Avanti, Indietro, Avanti, 1; Fatality: Avanti, Avanti, Basso, 2, Avanti, Basso, Avanti, 1.
E adesso se no sbaglio mancano solo quelle per MD, ma se ne parla il prossimo numero...

"Salve, mi chiamo Emanuele Rigiretti, telefono da Besnate e vorrei sapere se esiste qualche trucco per il gioco Topolino Mania su Mega Drive."
E chi può dirlo? Boh, per Topolino Mania non sono riuscito a reperire nemmeno un trucchettino misero. Chissà, magari se ne parla il mese prossimo!

"Ciao sono Roberto da Milano e volevo sapere se esiste qualche missione segreta in Urban Strike per MegaDrive."
Ebbene sì, caro Roberto! Per fare una missione speciale, ambientata in Messico, bisogna premere il pulsante A per accedere al menu delle opzioni e inserire la seguente password 9NHLGBW6SYL e il gioco è fatto! Contento? Spero di sì!

Anonimo: "Esiste qualche trucco per il gioco Lightning Force per Mega Drive?"
Mah, che io sappia no. Mi dispiace ma non ho trovato nemmeno un cheat mode. Sorry...

Anonimo: "Salve, vorrei le password per il gioco Goof Troop per SNES."
Le password di Goof Troop? Non farti sentire da JH che sta già schiantando con gli Addams e Goof Troop l'ha dovuto archiviare per il poco spazio. Continua a seguire CYC Speciale e vedrai che nel giro di pochi mesi, troverai quello che ti serve, livello per livello.

"Ciao, sono Claudio da Milano e mi piacerebbe sapere se esiste qualche trucco per Super Bomberman 2 per SNES."
Bene Claudio, visto che sei stato chiaro, conciso e soprattutto gentile, mi sono convinto a fornirti questa bella password. Per iniziare una partita con sei fiamme, sei bombe, un guanto e un detonatore, devi inserire la password 1111 et voilà, il gioco è fatto! Ciao e richiama!

"Sono Alessandro dalla provincia di Bologna e volevo sapere se esiste qualche trucco per Warioland su Gameboy."
Uhm, trucchi per Warioland? Intendi vite infinite e cosucce del genere? Beh, penso di avere trovato proprio quello che fa per te. Premi il pulsante di Start per mettere il gioco in pausa e premi consecutivamente per 16 volte il pulsante Select. Se hai svolto correttamente quest'operazione, apparirà un cursore lampeggiante sul numero delle tue vite. A questo punto premi contemporaneamente i pulsanti A e B e muovi il tasto direzionale per cambiare i valori delle vite, dei cuori, delle monete e del tempo. E' tutto (???).

Beh, anche per questo mese siamo giunti alla fine dell'angolo dedicato interamente a voi lettori. Spero che la stragrande maggioranza di voi sia rimasta soddisfatta ma per tutti gli altri, ribadisco il concetto che comunque faccio tutto il possibile per accontentarvi. Non chiedetemi più la pubblicazione di soluzioni intere e tantomeno di trucchi per giochi di cui abbiamo già diffusamente parlato. Al mese prossimo (entrerò nella seconda decade di vita! Sto male.....).

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI 16 MODENA TEL/FAX 059 242 727

3DO
SHOCKWAVE OPERATION J.
STAR BLAD
NEED FOR SPEED
NOVA STORM
CLAY FIGHTER 2
CRIME PATROL
RISE OF THE ROBOT
NEURODANCER
IN OFFERTA QUASI GRATIS
SUPER STREET FIGHTER TURBO II
FIFA SOCCER
WHOSHOT JOHNNY ROCK
WAY OF THE WARRIOR

MEGA DRIVE
MEGA 32 PAL O SCART L. 348.000
VIRTUA RACING DXL
STARS WARS
DOOM
NHL HOCKEY 95
NBA LIVE 95
NFL MADDEN 95
FIFA INTERN. 95
BOOGERMAN
WOLVERINE
ZERO KAMIKAZE
SAHMURAI SHOWDOWN
RETURN OF SUPERMAN
AERO ACROBAT 2
HOME IMPROVEMENT

SUPER NES
BIKER MICE FROM MARE
BRUTAL
FIRE TEAM ROGUE
GRAN PRIX PART II
METAL MORPH
UNIRACERS
FULL THROTTLE RACING
NHL HOCKEY 95
NBA LIVE 95
NFL MADDEN 95
LORD OF RING
BLACK THORN
STREET RACE VAL D'ISERE CHAMP
DONCKEY KONG COUNTRY

INTELLITRONIC

Via Fucilari 63 — 84014 Nocera Inferiore
Tel/fax 081-5176722 — Italia

"All'inizio eravamo gli unici. adesso siamo i migliori.
L'unico centro specializzato in consoles del Sud!"

Telefona:
per scoprire i prezzi e la qualita' dei nostri servizi,
per verificare la nostra rapidita' nei tempi di consegna,
per usufruire di un centro di assistenza tecnica garantita.

Speciale Consoles

Megadrive 2 Scart o Pal + Eth.Champions	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Sonyc 3	£280.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Dragon Ball Z	£299.000
Megadrive 2 Scart o Pal + Str. of Rage 3	£330.000
Megadrive 2 Scart o Pal + gioco N.L.	£280.000.
Super Nes Usa varie conf.	Tel
MegaCd Usa o Jap + giochi	Tel
Neo Geo	Tel.
Game Boy	Tel.
Game Gear	Tel.
3DO	Tel.
Atari Jaguar	Tel.

Assistenza Tecnica
Modifica
Consoles
in standard
R.G.B.

Si effettua vendita ai negozi

Si effettua vendita per corrispondenza - Tutti i prezzi sono IVA INCLUSA

SNes-SNin-SFam

Fifa Soccer	£95.000
Fatal Fury Special	Tel
Dragon Ball Z II	£.96.000
Wolfstein 3D	£110.00
Tournament Fighters	£110.000
Star Fox	£95.000
Super Star Wars	£95.000
Street Fighter II turbo	£.85.000
Mario Kart	£95.000
Mario All Stars	£105.000
Worlds Hero 2	Tel.
Ranma 1/2	£145.000
Mortal Kombat 2	Tel..
Stunt Fx Trax	Tel.
Samurai Spirits	Tel.
Superman	£155.000
Rabbit Rampage	£.96.000
F15 Strike Eagle	£.95.000.
Xardion	£85.000
Fighetrs History	£135.000
Psyco Dream	£85.000
World Champions	£85.000
Super Sukoban	£85.000
Sensible Soccer	£90.000
Super Street Fighter	Tel.
Art of Fighting II	£.95.000

Mega Drive

Dragon Ball Z	£85.000
NBA Jam	£85.000
Fifa Soccer	£85.000
World Hero	Tel.
Virtual Racing	Tel.
Robocop vs Term.	£.99.000
Street of Rage 3	£85.000
Mortal Kombat 2	£.95.000
Mazing Saga	£55.000
Ecco the Dolphin 2	Tel.90000
Sensible Soccer	£90.000
Sonic 3 NEW	Tel.
Subterrania	£.90.000
Spiderman x Man	£85.000
Mickey & Donald	£85.000
Rocket Knight Adv.	£90.000
Super Street Fighter	Tel.
La Bella e la Bestia	£.99.000
Star Trek	£.95.000
Lethal Enforcers + Gun	£.99.000
Chicy Chiky Boys	£65.000
Aladino	£85.000
Ethernal Champions	£85.000

MEGA CD

Vax	£.95.000
Metal Enforcer + Gun	£.95.000
Dragons Lair	£105.000
Ax101	£.95.000
Lunar	£125.000
Heavy Simphony	£.95.000
Rebel Assault	Tel.
Game Gun	Tel.
Lufia	Tel.

Neo-Geo Japan

Riding Hero	£55.000
Nam 1975	£55.000
Magician Lord	£55.000
Trash Rally	£55.000
Robo Army	£55.000
Blues Journey	£55.000
Cyber Lip	£.85.000
King of the Monster 2	£235.000
Super Side Kick 2	Tel.
Art of Fighting 2	Tel.
King Fighters	Tel.

Accessori

Joystick 16 tasti univers.
£125.000
Joypad 6 tasti MD
£55.000
Super More Power Univers.
£69.000
Super Shooting Swatch
£55.000

Sono disponibili cavi adattatori e trasformatori per consoles di ogni marca.

Solo titoli originali da Giappone USA & UK

We want YOU!
Aderisci al nostro CLUB!
Telefona per informazioni.

Telefonate subito per i nuovissimi Sega Saturn e 32 Mega, Nec FX, Neo Geo CD

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

Graph Egidio Fanuele - [redacted]

SI RICERCANO AGENTI VENDITA SPAZI PUBBLICITARI PER ZONE LIBERE

Spaziotre

Piazzale Archinto, 9 - Milano
Tel. 02/69001255 - Fax 02/69001277

011 - 68.12.582 011 - 68.12.582

SOFTWARE - NEWS

NOVITÀ SOFTWARE DAL MONDO

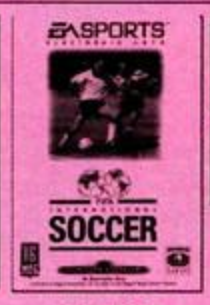
SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

ACCESSORI

Adattatore Euro-Jap	L. 18.000
Adattatore Mega key giochi protetti	35.000
Joy pad 6 tasti - Sega	28.000
Joy pad programmabile Enhancer	49.000
Joystick Saitek	39.000
Prolunga Joy pad	15.000

BATTLE TECH	129.000
BEAVIS & BUTTERHEAD	Offerta
BOOGERMAN	125.000
CAPTAIN HAVOC	Offerta
DONP DINI SOCCER	119.000
DRAGON	Offerta
ECCO THE DOLPHIN 2	115.000
FATAL FURT 2	125.000
FIFA SOCCER	89.000
FIFA SOCCER '95	115.000
GENERATION LOST	119.000
INDYCAR RACING	89.000
JURASSIC PARK	Telefon.
KICK OFF 3	99.000
LION KING	119.000
MARCOS MAGIC FOOTBALL	109.000
MAXIMUM CARNAGE	99.000
MEGA TURRICAN	79.000
MICROMACHINE 2	105.000
MORTAL KOMBAT 2	109.000
NBA JAM	79.000
NHL FOOTBAL	95.000
NIGEL MANSELL	105.000
OUTRUNNERS	99.000
PIT FALL	119.000
POWER RANGERS	89.000
PROBOTECTOR	Telefon.
RED ZONE	105.000
RISE OF THE ROBOT	Offerta
ROAD RUSH 3	Telefon.
ROBOCOP Vs TERMINATOR	79.000
ROCK N' ROLL RACING	109.000
SECOND SAMURAI	95.000
SONIC & KNUCKLES	119.000
SPARKSTER	109.000
SUB TERRANIA	105.000
SUPER MONACO GP 2	59.000
SUPER STREET FIGHTER 2	125.000
TAZMANIA 2	Telefon.
THE LOWN MOVER MAN	129.000
THEME PARK	Offerta
TOP GEAR 2	Telefon.
TOPOLINO MANIA	119.000
TURTLE FIGHTING TOURN.	95.000
URBASTRIKE	115.000
VIRTUA RACING	135.000
ZERO TOLLERANCE	Offerta
WHORL HEROES	95.000
WINTER OLYMPICS '94	Offerta
WWF RAW	Offerta

125.000



119.000

125.000

SUPER NIN. 119.000
MEGADRIVE 109.000

MEGADRIVE
125.000

HELP - LINE ☎ 011 - 68.12.582

Con il primo ordine riceverai gratuitamente la NEWS CARD, la tessera per poter chiamare la nostra HELP-LINE, dove potrai chiedere trucchi, gabole, passwords e molto altro per poter terminare i giochi più difficili.

Disponibili giochi per 3DO, Amiga CD, Mega CD, Master system, Nintendo 8 bit.

AGASSI TENNIS	L. 69.000
ALIEN SYNDROME	45.000
BATMAN RETURN	55.000
CHUCK ROCK	45.000
COSMIC SPACE HEAD	45.000
DOUBLE DRAGON	69.000
F15 STRIKE EAGLE	Telefonare
GP RIDER	69.000
INCREDIBLE HULK	75.000
JUNGLE BOOK	79.000
MORTAL KOMBAT	75.000
NBA JAM	69.000
PETE SAMPRAS TENNIS	79.000
SENSIBLE SOCCER	69.000
SIDE POCKET	79.000
SONIC SPINBALL	79.000
SONIC CHAOS	69.000
STREET OF RAGE II	Telefonare
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY	49.000

SOLAR GEAR

L'ENERGIA INFINITA

BATTERIE SOLARI
per giocare ovunque

+ PRESA ACCENDISIGARI
per giocare in auto

+ TRASFORMATORE 220 V
per giocare a casa

+ ALTOPARLANTI STEREO
per un suono avvolgente

= SOLAR GEAR a L. 109.000

ACTION REPLAY 2

LA CARTUCCIA CHE TI PERMETTE DI USARE CENTINAIA DI CODICI PER AVERE: VITE INFINITE, ENERGIA ILLIMITATA, MOSSE SPECIALI, SUPER SALTI, DOPPIA VELOCITÀ, ELIMINARE CENSURE, SCHERMI SPECIALI, E CON LA FUNZIONE "TRAINER" POTRAI SCOPRIRE SEMPRE PIÙ TRUCCHI AVENDO COME UNICO LIMITE LA TUA FANTASIA. L'ACTION REPLAY 2 HA 3 VELOCITÀ DI MOVIOLA E FUNZIONA ANCHE COME DADTTATORE UNIVERSALE.

MEGADRIVE L. 119.000
GAMEGEAR L. 99.000
SUPERNINTENDO L. 119.000
GAMEBOY L. 85.000

Light master luce+lente	L. 19.000
Guscio Meliconi in gomma	29.000
Alimentatore	19.000
ADVENTURE ISLAND II	59.000
DONKEY KONG	59.000
DUCK TALES II	69.000
JUNGLE BOOK	74.000
KID DRACULA	65.000
KIRBY'S DREAM LAND	45.000
KIRBY'S PINBALL	65.000
METROID 2	59.000
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	65.000
MORTAL KOMBAT II	65.000
NBA JAM	65.000
SUPER MARIO 3 - WARIO	59.000
SENSIBLE SOCCER	65.000
SUPER MARIO 2	55.000
TERMINATOR 2 ARCADE	45.000
TURTLE NINJA 3	65.000
WINTER OLYMPICS '94	59.000
WORLD CUP SOCCER '94	65.000
WWF KING OF RING	55.000
ZELDA 3	74.000

ACCESSORI

Adattatore SFX per giochi protetti	L. 29.000
Joy pad	29.000
Joypad DYNA 1	35.000
Joypad Programmabile "En Forcer"	49.000
Joystick Super I	49.000

AERO THE ACROBAT II	134.000
ANIMANIACS	Offerta
ART OF FIGHTING	89.000
BLACK THORNE	125.000
CIVILIZATION	Telefon.
DINO DINI SOCCER	Offerta
DONKEY KONG COUNTRY - PAL	Offerta
DONKEY KONG COUNTRY - USA	Offerta
DOUBLE DRAGON 5	Offerta
DRAGON	135.000
EARTH WORM JIM	139.000
EEK THE CAT	99.000
EYE OF BEHOLDER	135.000
FATAL FURY SPECIAL	125.000
FIFA SOCCRE	95.000
FINAL FANTASY 3 - ILL. OF GAIA	Offerta
INDIANA JONES	Telefon.
JOE & MAC	89.000
JUNGLE STRIKE	Telefon.
KICK OFF 3	Offerta
LION KING	Offerta
MACROSS	89.000
MEGA MAN X	119.000
MORTAL KOMBAT	75.000
MORTAL KOMBAT 2	109.000
MUSDE BOMBER	115.000
N.B.A. JAM	95.000
N.B.A. LIVE '95	Offerta
NHL HOCKEY	119.000
POWER DRIVE	Telefon.
RANMA 1/2 3	95.000
RISE OF THE ROBOT	Offerta
ROBOCOP Vs TERMINATOR	109.000
SECRET OF MANA	Offerta
SPACE ACE	89.000
SPARKSTER	135.000
STREET RACER	Offerta
STUNT RACE FX	Offerta
SUPER MARIO KART	119.000
SUPER METROID	105.000
SUPER,PUNCH - OUT	129.000
SUPER RETURN OF JEDI	Offerta
SUPER STREET FIGHTER	125.000
SYNDACATE	Telefon.
TOPOLINO MANIA	139.000
TURN & BURN	125.000
VORTEX	135.000
ZELDA 3	99.000
PITFALL	Offerta

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare tutti ititoli disponibili. Telefonare per i titoli non presenti in listino

ORDINARE È FACILE:

TELEFONO dalle 10.00 alle 21.00
011 - 68.12.582 5 linee r.a.

FAX 24h su 24h
011 - 68.12.582

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni, inoltre effettuiamo la permuta USATO con USATO.
Telefonare per ogni altra informazione.

SOFTWARE - NEWS Via G. Deledda 18 • 10024 Moncalieri (TO)

❑ TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI VG COMMUNICATION - Torino

CONTROL YO

ADDAMS

SPECIALE PENULTIMO

Siamo quasi giunti alla fine dell'infinita serie di questo immenso gioco. Stiamo andando a salvare Pugsley dalle grinfie dello scienziato pazzo che ha deciso di utilizzarlo per qualche insano, ma divertentissimo e importantissimo a sentire il pargolo, esperimento. State per lanciare il vostro caro Gomez (maccheronicamente latinizzato in Gometius-Gometii) in un vero e proprio dedalo di livelli. Ancora una volta avrete tutto il necessario per portare le bluastre profondità dell'eroe al sicuro. Buon viaggio e buon divertimento in attesa del prossimo mese: L'epilogo.

JH

LA STANZA DEI GIOCHI

Che Pugsley fosse un ragazzino vivace lo si sapeva, ma vi assicuro che avrete ben poco di che divertirvi con i suoi giocattolini.
1- Ogni livello ha un inizio e questa è la porta che vi introduce alla storia di questo mese...
2- Uno degli ostacoli più frequenti di questi livelli è l'amata ghigliottina. Il modo migliore per evitare danni è quello di saltare la lama superiore quando è ormai a contatto con quella inferiore.
3- Usate una palla da cannone come trampolino per lanciarvi più in alto e saltare l'ostacolo.
4- Sulla porta normale si nasconde una porta segreta. Saltate sul bollino e premete il joypad verso l'alto. Benvenuti in "The Toy Box", all'omonimo bollino.
5- Adesso si inizia a gironzolare. Questo vi porta all'omonimo bollino cinque nel livello "The Toy Tower" 2.

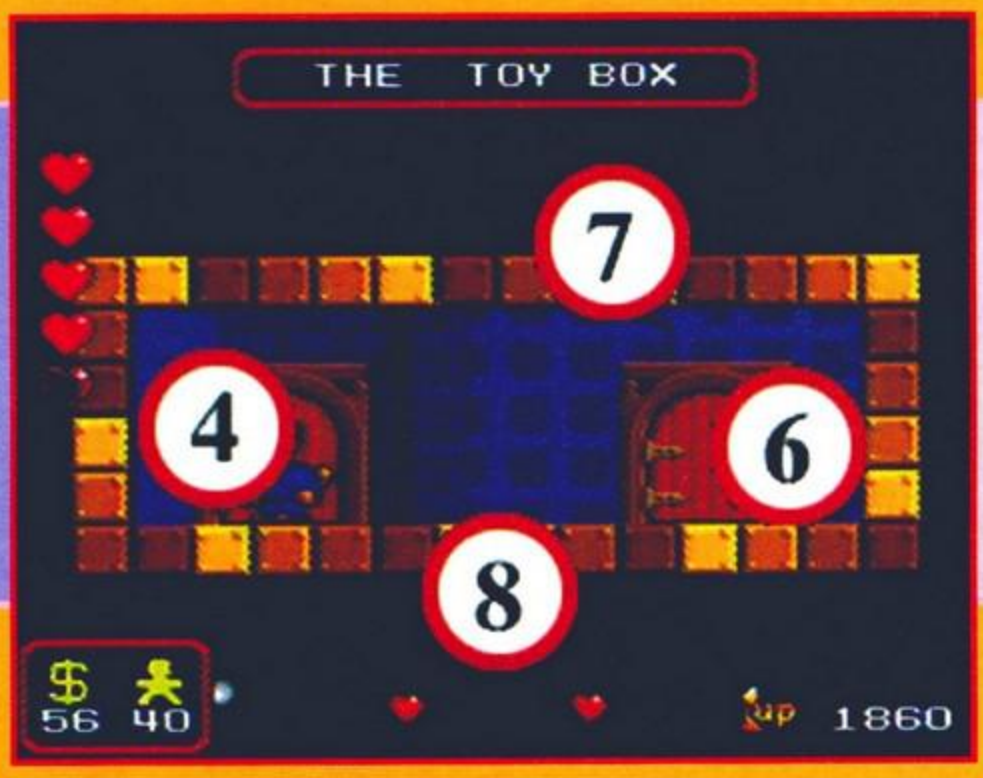
UR CONSOLE

S FAMILY

"DE RERUM GOMETII"

LA SCATOLA DEI GIOCHI

Schermatina bonus facile facile ma con un interessante variante labirintico-enigmatica.
4- Entrata.
6- Ti porta direttamente in "The Rack", sempre all'omonimo bollino.
7- Una falla nel muro ti permette di andare a recuperare i bonus in basso.
8- Un'altra falla ti permette di rientrare.



LA GRIGLIA

6- Entrata
9- C'è bisogno che vi ricordi che quei blocchetti con le frecce gialle vi lanciano verso l'alto? Credo proprio di no!
10- La posizione della maggior parte delle bombe vi permette di prendervela abbastanza comoda. Limitatevi a farle apparire sullo schermo, fermarvi e aspettare che esplodano.
11- Sarà meglio che iniziate ad abituarvi alle porte segrete, saranno il vostro pane quotidiano per questo mese...
12- Un bel viaggio per l'omonimo bollino in The Toy Tower.

CONTROL YO

METTIAMOLI IN RIGA

11- Porta d'entrata e d'uscita.
13- Questi blocchetti devono essere fatti apparire a colpi di testa...

LA PRIMA TORRE DEI GIOCHI

In realtà di torri dei giochi ce ne sono due. Il problema consiste nel fatto che recano lo stesso nome. Fidatevi delle foto e non avrete problemi.
12- Una delle entrate/uscite che vi porta in The Rack.
14- Passaggio per uno dei livelli successivi (The Playroom), quello che vi porta avanti nel gioco.
15- Anche se non sembra, ci sono delle scale che potrete scendere piazzandovi al posto giusto e premendo verso il basso il joypad.
16- Si va tutti al Conker Cage!
17- Volendo fare i masochisti, potete ricominciare il livello The Rack da capo (dal livello 6, per intenderci).

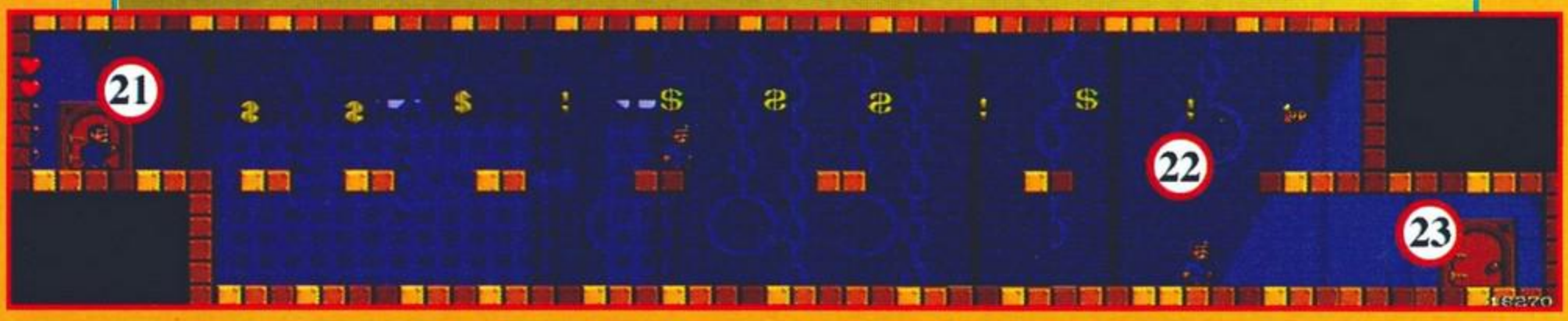
LA STANZA DA GIOCO

14- Benvenuti!
18- Sfruttate sempre le molle per evitare ostacoli come questi...
19- Qui, invece, dovete sfruttare le palle di cannone (saltandoci su) per evitare di infilzarvi come degli spiedini...
20- La porta definitiva per questo livello. Oltre vi attendono Pugsley e lo scienziato pazzo.
21- Ennesima porta segreta per il livello The Money Box.

UR CONSOLE

IL CONTENITORE DEI SOLDI

21- Entrata. Occhio a non lasciarvi cadere subito. Piuttosto saltate di piattaforma in piattaforma fino a giungere alla vita extra.
22- Visti pochi passaggi difficili come questo.
23- Si torna al bollino ventuno.

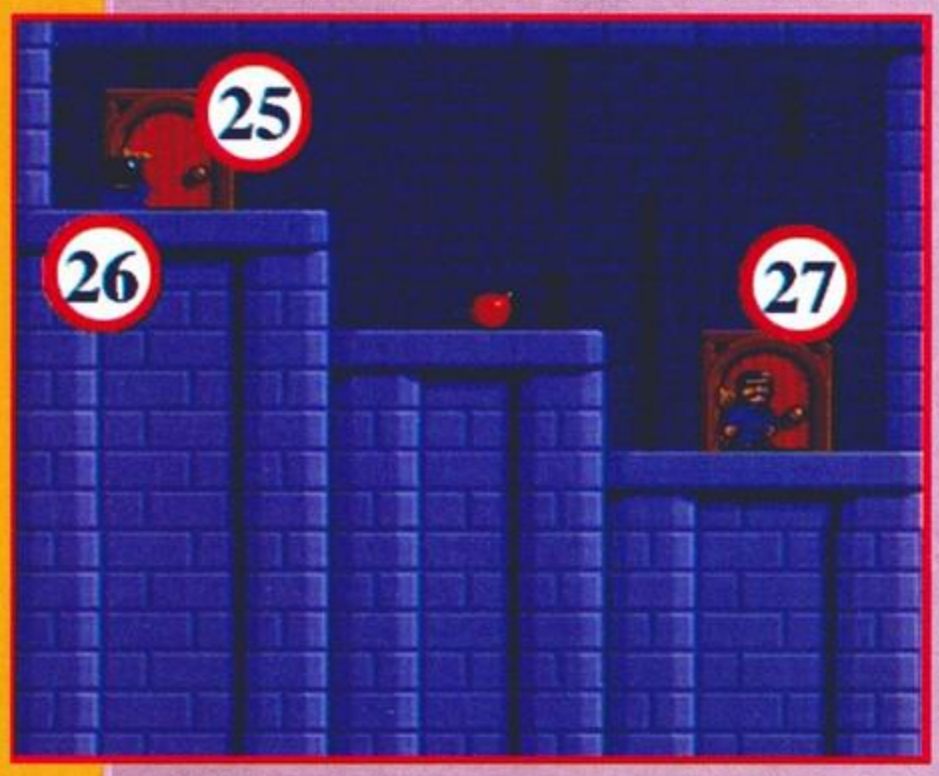


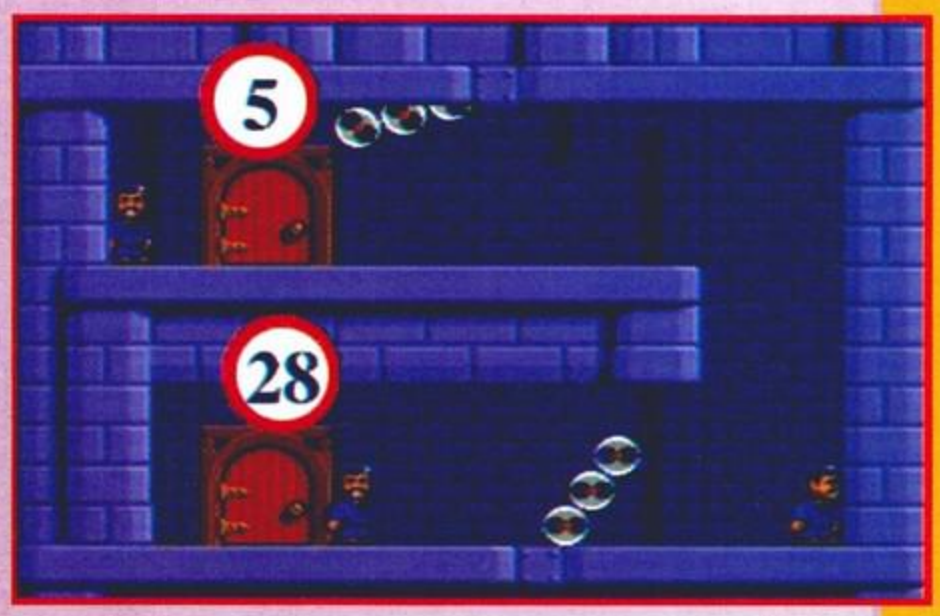
LO SCIAMANNATO

Tecnica immediata e semplice per sconfiggere il pazzoide. Aspettate che lanci le sue brave lame rotanti e poi saltategli in fronte. Dovreste riuscire a fargli più danni di quanti lui non riesca a infliggerne a voi.
24- Per lasciare il luogo dell'ultimo recupero...
25- Terminato lo scienziato, piazzatevi su questo tubo e premete in basso. Accederete a un pozzo pieno zeppo di monete.

L'ALTRA TORRE.

Un vero e proprio raccordo anulare questa seconda torre.
5- Ricordate quello che vi dissi nel primo Box?
25- Porta per il livello "Boom Boom Boom", la penultima porta.
26- Scala nascosta. Sembra una prerogativa esclusiva delle torri.
27- Conker Cage: più che un livello, una truffa. Comunque ci arrivate passando per di qua.
28- La porta per la parte iniziale del livello "Boom Boom Boom".





❶ Numeri Uno in Brianza ❶

ATLANTIDE

MEGADRIVE

ALIEN 3	48.000
ANDRE AGASSI TENNIS	38.000
ANIMANIACS	**108.000**
ART OF FIGHTING	68.000
AYRTON SENNA'S GP 2	48.000
BART'S NIGHTMARE	58.000
BATMAN RETURNS	48.000
BATTLE MANIA	48.000
BUGGER MAN	**98.000**
CASTLEVANIA	108.000
CLAYFIGHTER	**88.000**
COMBAT CARS	58.000
CYBORG JUSTICE	48.000
DINO DINI'S SOCCER	**108.000**
DRACULA	68.000
DRAGON (BRUCE LEE)	**108.000**
DYNAMITE HEADDY	**108.000**
EA TENNIS	108.000
EARTHWORM JIM	**128.000**
ECCO THE DOLPHIN 2	118.000
ETERNAL CHAMPIONS	68.000
FATAL FURY	48.000
FIFA SOCCER '95	**108.000**
FLINSTONES THE MOVIE	**108.000**
FORMULA 1	68.000
G.FOREMAN'S BOXING	38.000
GLOBAL GLADIATORS	48.000
GREENDOG	58.000
INCREDIBLE HULK	98.000
INDY CAR RACING	**98.000**
INTERNATIONAL RUGBY	48.000
JOHN MADDEN '95	**118.000**
JUNGLE BOOK	108.000
JURASSIC PARK	68.000
JURASSIC PARK 2	**118.000**
KAWASAKI SUPERBIKE	**128.000**
KICK OFF 3	**98.000**
KID CHAMELEON	48.000
KRUSTY'S FUN HOUSE	88.000
LAST BATTLE (KENSHIRO)	38.000
LION KING	**118.000**
LOTUS TURBO	38.000
MEGA BOMBERMAN	**98.000**
MICROMACHINES 2	**98.000**
MIGHTY MAX	**88.000**
MORTAL KOMBAT 2	108.000
NBA LIVE '95	**118.000**
NHL HOCKEY '95	**118.000**
OUTRUNNERS	78.000
PGA TOUR GOLF 3	**118.000**
PITFALL	**128.000**
POWERDRIVE	**118.000**
PRINCE OF PERSIA	58.000
RISE OF THE ROBOTS	**128.000**
ROBOCOP/TERMINATOR	58.000
ROCK'N'ROLL RACING	**88.000**
RUGBY WORLD CUP '95	**118.000**
SECOND SAMURAI	**98.000**
SHAQ-FU	**118.000**
SHINOBY 3	68.000
SONIC & KNUCKLES	**118.000**
STREET FIGHTER 2 PLUS	78.000
STRIDER	38.000
SUPER ST. FIGHTER 2	118.000
SUPERMAN	48.000
SYLVESTER & TWEETY	**108.000**
T2 THE ARCADE GAME	48.000
TAZ-MANIA	48.000
TAZ-MANIA 2	**108.000**
TOPOLINO MANIA	**108.000**
TRUE LIES	**TELEF.**
URBAN STRIKE	**108.000**
WINTER OLYMPICS	78.000
WOLVERINE	**98.000**
WONDERBOY IN M.W.	38.000
WWF ROYAL RUMBLE	68.000

SEGA 32X DISPONIBILE

SYNDICATE	**118.000**
SYVALION	68.000
TAZ-MANIA	68.000
TINY TOONS	68.000
TOPOLINO MANIA	**138.000**
VAL D'ISERE	**128.000**
VORTEX	**138.000**
WOLFCHILD	68.000
WOLVERINE	**138.000**
WWF WRESTLEMANIA	68.000

SUPER-NES

ANIMANIACS	**108.000**
BART'S NIGHTMARE	68.000
BATMAN ADVENTURES	**138.000**
BATMAN RETURNS	68.000
BATTLE GRAND PRIX	48.000
BLUES BROTHERS	68.000
BUBSY	68.000
CHUCK ROCK	68.000
CLAYFIGHTER 2	**128.000**
DINO CITY	68.000
DONKEY K. COUNTRY	**TELEF.**
DRAGON (BRUCE LEE)	**118.000**
DRAGON'S LAIR	98.000
EARTHWORM JIM	**138.000**
F-ZERO	58.000
FATAL FURY	88.000
FATAL FURY 2	108.000
FLASHBACK	68.000
FLINSTONES THE MOVIE	**118.000**
GOOF TROOP	68.000
I PUFFI	138.000
INCREDIBLE HULK	118.000
INDIANA JONES	**148.000**
INDY CAR RACING	**138.000**
JOHN MADDEN '95	**118.000**
JUNGLE BOOK	118.000
JURASSIC PARK 2	**128.000**
KICK OFF 3	**115.000**
LAWNMOWER MAN	78.000
LEGEND	**118.000**
LION KING	**148.000**
MICROMACHINES	**118.000**
MIGHTY MAX	**98.000**
MORTAL KOMBAT 2	118.000
MR. NUTZ	118.000
NBA JAM	118.000
NBA LIVE '95	**118.000**
NIGEL MANSELL F1	138.000
NHL HOCKEY '95	**118.000**
PAC-ATTACK	108.000
PAGEMASTERS	**138.000**
PARODIUS	68.000
PITFALL	**138.000**
PLOK	108.000
POWERDRIVE	**118.000**
R-TYPE 3	78.000
RISE OF THE ROBOTS	**148.000**
ROCK'N'ROLL RACING	88.000
ROCKETEER	48.000
RUSHING BEAT 3	78.000
SECRET OF MANA	128.000
SENSIBLE SOCCER	98.000
SHAQ-FU	**128.000**
SPACE ACE	78.000
STREET RACERS	**118.000**
SUPER ALESTE	68.000
SUPER BOMBERMAN 2	**128.000**
SUPER JAMES POND	68.000
SUPER METROID	118.000
SUPER OFF ROAD	68.000
SUPER PINBALL	108.000
SUPER PUTTY	68.000
SUPER RETURN OF JEDI	**138.000**
SUPER ST. FIGHTER 2	148.000
SUPER STAR WARS	68.000
SUPERMAN DEATH & R.	**128.000**

CONSOLE A PREZZI BOMBA!!!

SEGA 32X PAL/NTSC	*CHIAMA!*
SUPER NINTENDO PAL + 1 JOY + "DONKEY KONG COUNTRY"	*CHIAMA!*
SUPER NINTENDO PAL + 1 JOY + "STARWING"	*198.000*
MEGADRIVE 2 PAL + 2 JOY	*198.000*
GAME GEAR EURO + "COLUMNS"	*CHIAMA!*
GAMEBOY EURO + PILE + HANDY CARRY + "TETRIS"	*148.000*
GAMEBOY EURO + PILE + HANDY CARRY	*108.000*

GAME GEAR

ALIEN 3	48.000
ALIEN SYNDROME	38.000
ASTERIX	**78.000**
AYRTON SENNA'S GP 2	48.000
BART VS. SPACE MUT.	38.000
BATMAN RETURNS	48.000
CHAKAN	58.000
CHUCK ROCK	38.000
COSMIC SPACEHEAD	68.000
DAFFY DUCK	**78.000**
DESERT STRIKE	58.000
DORAEMON	48.000
DOUBLE DRAGON	58.000
DRACULA	48.000
DRAGON (BRUCE LEE)	**78.000**
DYNAMITE HEADDY	**78.000**
ECCO THE DOLPHIN 2	**78.000**
FIFA SOCCER	**88.000**
FORMULA 1	58.000
GLOBAL GLADIATORS	58.000
HOOK	58.000
INCREDIBLE HULK	**78.000**
INDIANA JONES	48.000
JUNGLE BOOK	**78.000**
LAST ACTION HERO	48.000
LION KING	**78.000**
MICROMACHINES	58.000
PETE SAMPRAS TENNIS	**78.000**
PRINCE OF PERSIA	38.000
RISE OF THE ROBOTS	**78.000**
STAR WARS	58.000
T2 JUDGEMENT DAY	68.000
TAZ-MANIA 2	**78.000**
TOM & JERRY 2	58.000
WINTER OLYMPICS	58.000
ZOOL	38.000

MASTER SYSTEM

ALIEN 3	38.000
ASTERIX	38.000
AYRTON SENNA'S GP 2	38.000
BATMAN RETURNS	38.000
BUGGY RUN	38.000
CHUCK ROCK 2	48.000
COOL SPOT	48.000
DESERT STRIKE	38.000
DR. ROBOTNIK	38.000
INDIANA JONES	38.000
JUNGLE BOOK	**48.000**
MERCS	28.000
OLYMPIC GOLD	38.000
PRINCE OF PERSIA	38.000
RENEGADE	38.000
ROAD RUNNER	48.000
ROBOCOP/TERMINATOR	38.000
SHADOW DANCER	28.000
SHINOBI	28.000
SONIC	38.000
SONIC 2	48.000
SPIDER-MAN	38.000
SUPER KICK OFF	48.000
SUPERMAN	38.000
TIME SOLDIERS	28.000
WIMBLEDON 2	38.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

GAMEBOY

ADVENTURE ISLAND 2	68.000
BATTLE BULL	38.000
BILL & TED	38.000
CLIFFHANGER	48.000
DAFFY DUCK	**68.000**
DESERT STRIKE	**68.000**
DONKEY KONG	68.000
DOUBLE DRAGON 3	48.000
FIDGETTES	68.000
FIFA SOCCER	**68.000**
FLINSTONES THE MOVIE	**68.000**
G.FOREMAN'S BOXING	58.000
GEAR WORKS	28.000
GOLF	58.000
HUDSON HAWK	48.000
JURASSIC PARK 2	**68.000**
LION KING	**68.000**
LOONEY TUNES 2	**68.000**
MARIO & YOSHI	58.000
MCDONALD LAND	48.000
MICKEY MOUSE 2	58.000
MICROMACHINES	**68.000**
NBA JAM	**68.000**
NIGEL MANSELL	58.000
OTHELLO	38.000
POPEYE 2	38.000
SPEEDY GONZALES	38.000
SUPER JAMES POND	38.000
T2 JUDGEMENT DAY	48.000
TETRIS 2	68.000
TIP OFF BASKET	38.000
TOXI CRUSADERS	48.000
TURTLES 2	38.000
WARIO LAND	58.000
WORLD CUP SOCCER	48.000
ZEN GALACTIC NINJA	38.000

(0362) 23.81.48

Seregno (MI) via Rossini n.43

FUOCO!!!

28- Svincolo per questo inutile livello.
25- L'altra porta di cui vi avevo parlato (decisamente la più conveniente).
29- Ancora un passaggio in cui utilizzare la palla di cannone come trampolino.
30- Passaggio per "The Bonus Room".

LA STANZA BONUS

Tutto un livello per questa stanza: ne valeva la pena?
30- Entrata e uscita. Nient'altro da fare che raccogliere i soldoni.

LA GABBIA

Un altro livello deviante. Chilometri di strada per una schermata bonus. Valutate voi se ne valga la pena o meno.
27- Entrata
31- Stavolta la porta segreta l'avevano messa all'inizio. Furbi, ma non basta.
27- Ritorna al raccordo autostradale.

LA SCATOLA DELLA PRIMAVERA

31- Entrata e Uscita. Ancora un po' di roba da raccogliere.

HAI CAFE' BOVAS?

OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

MI ERO SBAGLIATO: IL TITOLO ESATTO ERA "CON IL CORPO E CON LA MENTE" (e non "con il cuore e con la mente". Chiedo venia...)

Ok, e adesso che abbiamo chiarito l'equivoco (scusate, a volte la memoria gioca brutti scherzi NdP), veniamo alle cose serie. Dalla regia mi dicono infatti che è gennaio, e spero vivamente che il suggerimento sia giusto (ormai con cinque riviste mensili su cui lavorare, e relativi speciali occasionali, stiamo del tutto perdendo la cognizione del tempo), anche perché se no faremmo proprio una bella figura da cioccolatai! A gennaio si scrive sempre che un anno nuovo è iniziato, che dobbiamo fare i nostri buoni propositi, che non saremo più cattivi e via dicendo. E invece noi, a gennaio, vorremmo ricordare come, esattamente tre anni fa (mentre leggete), iniziammo a occuparci della posta di ConsoleMania. Tre anni ragazzi, quanti di voi c'erano allora e ci sono ancora? Tre anni sembrano così pochi, ma vi assicuriamo che in tre anni ne possono davvero capitare parecchie di cose. Noi in tre anni abbiamo visto vecchi lettori diventare colleghi, e tanti colleghi tornare a essere dei lettori, abbiamo conosciuto gente che è venuta e che se n'è andata, abbiamo letto qualche migliaio di lettere e di esse ne abbiamo pubblicate solo una percentuale relativamente piccola. Abbiamo vissuto mesi di sovrabbondanza epistolare, e mesi di magra terribile, mesi in cui ci sommergevate di complimenti, e mesi in cui invece ci avreste tutti linciati. Abbiamo lanciato provocazioni, proposto sondaggi, fatto emergere situazioni e stati d'animo. Vi abbiamo fatti ridere, incazzare, pensare, magari qualche volta anche piangere... Vabbè, capita a tutti, ogni tanto, di essere patetici. Ma ve lo ricordate, voi, il Gighen? L'anonimo napoletano, o i primi critica-tutto della posta sul numero 8? Quello su cui stiamo scrivendo è il numero 37. TRENTASETTE? Possibile che sia passato tanto tempo? Eppure, se la matematica non è un'opinione, sembra proprio che sia così... E quante console sono "morte" nel frattempo... E certi abbozzi ve li ricordate? Vabbè, piantiamola. Spegnete pure un attimino il 3DO e leggetevi la posta di questo mese...

Noi Bovas

PS del Paolone: vorrei approfittarne per salutare la simpaticissima Carmela, una ragazza che ci ha telefonato solamente per chiederci due trucchi su The Lion King, e che io ho spudoratamente tenuto alla cornetta per una buona mezzora, chiacchierando del più e del meno, e facendole spendere chissà che sulla bolletta. Beh, spero che basti a farmi perdonare. Quando vuoi, richiama pure...

FORZA ALEX, PICCHIALI TUTTI!

Cari Bovas (abitanti del pianeta terra), è la prima volta che vi scrivo, ho 14 anni, studio in una scuola chiamata Liceo Scientifico, posseggo un MD+MCD, un Game Boy ed un Game Gear (ovviamente in soffitta c'è anche il leggendario Commodore 64), e vi ho scritto per avere informazioni sul vostro lavoro, perché è probabile che in un prossimo futuro io decida di seguire il vostro cammino: cosa fate? Vi piace? E' faticoso? Che scuola avete dovuto fare per diventare redattori? Studiavate?
Ma non vi ho scritto solo per questo, ma anche per spendere qualche parola sul mondo delle nuove console: tutti oggi puntano ai giochi su compact disc, perché danno prestazioni migliori, e fino a qui... Niente da dire, ma poi, quando si vanno a vedere i giochi (che sono incredibili sotto ogni aspetto), si rimane sempre con l'amaro in bocca; quello che manca a questi giochi, è come la caffeina nella Coca Cola (non so... mi vengono così) (allora è grave... NdP), come la ciliegina sulla torta della nonna: manca il realismo totale che si ha solo con il sistema della realtà virtuale; allora io dico: se bisogna fare uscire una nuova console a CD-Rom, con un casino di colori, complete di full motion video e di processori veloci come Ben Johnson quando si è dopato, perché non le si fanno uscire dotate di un casco tipo Virtuality decente? E perché non si fanno giochi di simulazione aerea, automobilistica, bellica, ecc, invece che i soliti shoot 'em up e platform? Le tecnologie per questo tipo di soluzione esistono, e allora PERCHE' non hanno voglia di lavorare un tot di più? Con questo, però, non voglio dire che macchine come il Saturn (il mio prossimo acquisto), il 3DO o il PSX siano console del cavolo; voglio solo dire che sono sprecate, perché con la RV potrebbero diventare dei veri e propri mostri del divertimento, che non avrebbero niente da invidiare ai PC e computerazzi vari.
Ok, ora che mi sono sfogato posso fare matematica in pace (per modo di dire), perché se quella prof mi becca senza i compiti, mi prende il libretto e ci fa una dedica mostruosa, poi quando torno a casa e mio padre la legge, dopo avermi usato come asciugamani o come zerbino, mi prende e mi fa diventare un nano, poi mi mette nella lavatrice e... addio mondo infame! Bene, spero di essere pubblicato perché probabilmente anche altri ragazzi vorrebbero fare come voi. Ricordatevi di rispondere alle domande. Ciao!

Cesare Fioriti

PS: Fioriti, fammi vedere il quaderno... Forza, vieni qui da me!
PPS: NO! Il Mega CD non romperlo, papà! Nooo, mamma, il Game Gear non è commestibile!!!

Caro Cesare, innanzi tutto devo complimentarmi con te per il tuo stile di scrittura: lineare, conciso, appropriato... Insomma, sai scrivere decisamente bene. E questo mi sembra un buon punto da dove partire per rispondere alle tue domande, visto che non tutti i tuoi coetanei versano nelle tue stesse condizioni.
Per fare il redattore, infatti, occorre innanzitutto una buona padronanza della lingua, una discreta conoscenza di tutte le macchine da gioco esistenti (per capirci, sapere quali sono i giochi più belli della

BOVAS'HARDCAFE'

propria console non basta), una certa capacità ad usare i computer (Amiga, PC o Mac, tutto va bene), e soprattutto una discreta cultura di base. Saper scrivere bene, alla tua età, è essenzialmente un dono di natura, che conviene sempre coltivare e se possibile migliorare tramite un continuo esercizio. Questo non vuol dire fare bene il tuo temino mensile e prendere la sufficienza, vuol dire essenzialmente scrivere il più possibile, magari scegliendo la via della corrispondenza (manda lettere a più gente che puoi), magari scrivendo di tuo pugno testi che poi sottoporrai alla tua prof di Italiano, sempre che sia disposta a correggerteli e a farti notare eventuali "vizi" o inesattezze. Vedrai, tempo due o tre anni e il tuo Italiano sarà già pressoché perfetto, almeno per fare il redattore. Sulla conoscenza del settore, beh, l'unica è cercare di giocare (e di usare magari qualche programma professionale) su diverse piattaforme. Questo è necessario per poter fare raffronti tra un singolo gioco e tutto il panorama software circostante. Sulla cultura di base, infine, è necessario fare qualche debita considerazione: non è certo necessario sapere tutto, ma almeno un po' di tutto sì. Ti conviene dunque finire la tua scuola e poi, solo quando sarai adulto e patentato, pensare seriamente al tuo futuro. Te lo dice uno che, partito con l'idea di fare l'ingegnere, si è ritrovato a recensire videogiochi. Va anche doverosamente aggiunto che, molti di noi, stanno ancora studiando. Noi Bovas per esempio frequentiamo due corsi universitari differenti, ma legati al mondo dell'Informatica. Alex si avvicinava a una laurea in Lingue e poi ha cambiato indirizzo, e Stefano V.F. Giorgi è ormai a due passi dal diventare (lui sì che è in gamba!) ingegnere... Solo alcuni di noi hanno deciso di intraprendere la via del giornalismo e basta (non si guadagna moltissimo, ed è un lavoro che certe volte sa essere massacrante). Infine, ecco che arriva la botta finale: bisogna abitare vicino a Milano, o comunque in una zona legata direttamente al capoluogo lombardo tramite autostrade o treni comodi da prendere, proprio perché molto spesso ci si riduce a lavorare sodo su un numero solo in prossimità della dead-line del medesimo (in chiusura, per capirci). Bene, detto questo, passiamo al problema relativo alla realtà virtuale. Il problema essenziale, che molti di voi non tengono adeguatamente in considerazione, è quello della stereoscopia. Cosa si intende con questa parola? Solo un cosa: la sensazione di tridimensionalità che si ottiene guardando la realtà con entrambi gli occhi. Se ci fate caso, infatti, è proprio la "fusione" delle due diverse immagini, provenienti ciascuna da un occhio diverso, che ci da' la sensazione di vedere in tre dimensioni, che rende possibile, cioè, la percezione della "profondità". Provate a chiudere un occhio, otterrete pur sempre delle immagini a tre dimensioni, ma solo perché il cervello è abituato a ragionare in un certo modo: camminate per un po' in queste condizioni, e vi sentirete un po' spaesati, come se la realtà di sempre avesse assunto connotati inusuali e inquietanti. Tutto questo discorso, applicato alle odierne console, vi fa capire come il vero limite sia rappresentato dall'unica uscita video attualmente disponibile. In pratica, sarebbe necessario che i processori video potessero inviare due segnali differenti (di poco, come del resto avviene per tutte le immagini che percepiamo) ai due piccoli monitor presenti negli "occhiali" o nel "casco" virtuale. Questo fa decisamente lievitare i costi di produzione, anche perché i due segnali dovrebbero necessariamente tener conto di un altro, importante fattore: la soggettività sensoriale. Cosa vuol dire? Vuol dire che nessuno ci ha mai dimostrato che il rosso sia effettivamente rosso, e che il blu sia blu. I due colori sono tali solo perché la maggior parte della gente li vede così. E coi daltonici, come la mettiamo? Sarebbe solo il problema minore, pensa un po' a quanti miopi (tra cui va necessariamente annoverato anche il sottoscritto NdP) ci sono in circolazione, o, peggio, a quanti presbiti! Questi ultimi avrebbero parecchie difficoltà a mettere a fuoco quanto visualizzato dai due monitor. E piazzare un casco virtuale sopra un paio di occhiali da vista non è sempre agevole. Come vedi, le tecnologie potrebbero anche esserci, ma nel momento in cui si cerca di favorire una diffusione di massa delle medesime, ecco che spuntano mille problemi. Accontentiamoci, per il momento, di qualche gioco in 3D sul nostro televisore. Poi, tra qualche anno, si vedrà.

IN MINIERA!!!

Cari Bovas, sono un affezionato lettore dal numero 16 di questa bellissima rivista (vi ho già fatto i complimenti, sono bravo eh?), è la prima volta che vi scrivo, ma non l'ultima. La mia lettera non ha un argomento centrale su cui costruire il testo (si vede NdP), quindi parlerò di vari argomenti. Vorrei dire ai ragazzi che scrivono perché non hanno la gnara (la ragazza) (non s'era capito... NdP), le gnare si incomincia "a farsele" a 16/17 anni non prima, quindi se avete 13/14 anni non preoccupatevi, dovete avere pazienza. Io per esempio ho 16 anni (è una balla, li compio il 10 novembre, fatemi gli auguri) (ce li hai già, allora... NdP), la ragazza non ce l'ho, però piaccio a un paio (tra l'altro molto belle). Come si faccia a piacere alle gnare non lo so (consolati, non sei l'unico... NdP), io ho un carattere molto assurdo, l'hanno scorso ero un ragazzo molto timido, non uscivo mai e odiavo a morte chi portava l'orecchino e andava allo Studio 7 (noto locale di Lumezzane dove fanno un casino di musica techno), mentre ora ho 3 orecchini sull'orecchio sinistro, amo da impazzire la musica techno, anche se non disdegno altri tipi di musica, e sono quasi sempre allo "Studio". Io mi preferisco così come carattere, soprattutto perché prima non riuscivo mai a conoscere nessuno, mentre adesso ogni volta che esco conosco un paio di ragazze...

Il Folle Dinamitardo

Scusa se ho troncato qui la tua lettera, che già di per se non sfigurerebbe nell'Angolo della Pinto de Paoli, ma a questo punto sorge spontanea una domanda: ma un bel "e chi se ne frega" non ce lo vogliamo proprio mettere? Suvvia, a qualcuno davvero può importare se tu porti tre orecchini, se vai allo Studio, e via dicendo? A noi, per esempio, non potrebbe davvero fregarcene di meno...
Comunque voglio essere buono: visto che nella parte rimanente della tua -chiamiamola così- missiva, hai accennato a una triste storia d'amore, che si è arenata poiché lei ti preferiva com'eri una volta, lasciati insultare a fin di bene: sei un beota! Uno come te dovrebbe lavorare in miniera! Altro che console della nuova generazione: come direbbe Claudio Bisio, calci nel sedere alla nuova generazione! Ma dico: tu 1) ti innamori di una ragazza che, a quanto pare, ti apprezzava perché eri un timidone e 2) ti metti a fare lo spaccone ("farsi" le "gnare"... ma dai!). Ci credo che lei non voglia più vederti... Secondo me faresti bene o 1) ad abbassare un po' le alucce se veramente ci tieni a lei, oppure 2) a lasciare perdere del tutto, visto che lei non ti apprezza per "come sei in realtà". Chi sei tu, veramente? Il grand'uomo che si fa le gnare, oppure, sotto sotto, il buon vecchio timidone? Pensaci.

I GRANDI INTERROGATIVI DELLA NOSTRA ESISTENZA...

Impermeabili Bovas, quando avrete per le mani questa lettera sarà abbastanza vicino il grande Natale, e cosa bisogna fare a Natale? Bisogna essere tutti più buoni, come sto facendo io ora, dal momento che vi porgo i miei auguri perfino in anticipo, e come dovete esserlo anche voi pubblicandomi, cribbio: perché vi ho già spedito 21 lettere e pregato in cinese ma di queste nessuna traccia sul BHC? (Non basta scrivere una lettera per ottenere la pubblicazione nel BHC, solo ai più meritevoli sarà concesso questo privilegio... NdD) Ci tengo particolarmente, non per vedere il mio nome scritto su ConsoleMania (senza offesa, CM è una rivista bellissima, conservo ancora gelosamente la copertina del numero 15 del gennaio '93, dove a tutta pagina c'è Kenshiro, la uso come cartelletta per raccogliere le recensioni migliori di tutti i vostri numeri. A proposito, chi aveva disegnato quella copertina?), ma perché avrei un problema, ma non saprei a chi rivolgermi se non a voi con la vostra esperienza e intelligenza (non male le ultime due parole, eh?). Ho da poco acquistato un Mega Drive II europeo, ma so che le console, in genere, sono ipersensibili agli sbalzi di tensione, quindi perché sul trasformatore c'è scritto 240V anziché 220V? Capisco che alla fine la corrente esce a bassa tensione, ma non ci vedo chiaro, la console ne può risentire?
Saluti Ghiacciati.

Paolo

P.S. Vi prego di pubblicarmi questa volta, altrimenti come saprò la risposta?

Molto molto male, ti spacci tanto per bravo bambino e poi ci fai gli auguri a gennaio? Va beh, per questa volta soprassediamo e teniamo buoni i tuoi auguri per l'anno prossimo, ma che non si ripeta più. Se volete farci gli auguri di Natale, la prossima volta spediteceli almeno a giugno, con i vari ritardi non si sa mai... Bene, visto che tutto sommato sei stato veramente gentile ho deciso di rispondere al tuo simpatico quesito, allontanando da te ogni ombra di dubbio: nella lettera non hai specificato in che negozio tu lo abbia acquistato (no, non volevo sapere il nome, solo se il negozio in questione vende il MD Giochi Preziosi o lo importa da qualche altro paese europeo), ma ho buoni motivi per credere che il tuo MD provenga dal mercato inglese. Dico questo perché là la corrente è a 240V. In effetti la differenza tra i 240V inglesi e i nostri 220V non è poi molta, quindi direi quasi tranquillamente che la console può girare senza problemi (pensa che il Neo Geo PAL ha un trasformatore a 230V, da usare indistintamente nei paesi con la corrente a 220V e in quelli con la corrente a 240V, NdD), se comunque dovessi notare un eccessivo surriscaldamento del trasformatore o della console, o una cattiva ricezione sul televisore/monitor, sei sempre in tempo a sostituire il trasformatore stesso con uno da 9V ad almeno 1000mA (meglio 1200mA, l'abbondanza non guasta mai in queste cose... NdD), possibilmente stabilizzato, con una ridicola spesa che si aggira intorno alle £20.000.

ADDIO MONDO CRUDELE...

Cari amici di CM, sono, o meglio ero un assiduo lettore di CM. Avevo notato fin dal primo numero la superiorità della vostra rivista rispetto alle altre, e da quel momento ho iniziato a seguirvi fino a questi vostri 34 numeri. Più passava il tempo, più la rivista migliorava (e per questo devo farvi i complimenti); allo stesso modo più la rivista migliorava meno recensioni

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo giapponeserie

RIMINI - Via Sigismondo, 36
Tel. 0541/786496
Fax 0541/786621

CONSOLE

3DO Panasonic	L. 900000
Jaguar - Scart RGB	L. 400000
Neo - Geo	L. 500000
Neo - Geo CD	L. 1050000
Mega Drive CD	L. 500000
CDX Sega	L. 830000
PC Engine GT	L. 240000
CD-Rom Duo-r + RGB	L. 550000
S.Nes Scart	L. 235000
S.Nes Scart + 2 J. + S.Mario	L. 330000
S.Nes Pal + 1 J. + S.Mario	L. 330000
S.Famicom	L. 359000
Sega's 32 x Pal	L. 430000
Saturn + 1 gioco	L. 1400000
Sony Play Station	TEL.
Mega Drive 2 Pal	L. 235000
Game Gear	L. 195000
Game Boy + 1 gioco a scelta	L. 120000

ORIGINAL BANDAI MODELS

Gundam	**da L. 18.000**
Abigor	**da L. 25.000**
Patlabor	**da L. 27.000**
Zollidia	**da L. 30.000**
Zetaplus	**da L. 30.000**
Alphonse	**da L. 25.000**
Kampfer	**da L. 25.000**
Zaku	**da L. 18.000**
Gelgoog	**da L. 20.000**
Hygog	**da L. 20.000**
Zugock	**da L. 18.000**
Gun Blastor	**da L. 30.000**
Phantom Labor	**da L. 25.000**

NEO GEO CD

Top Hunter	L. 135000
Sonic Wings	L. 50000
Art of Fighting II	L. 130000
Fatal Fury Special	L. 130000
Samurai Spirit	L. 130000
Super Side Kick II	L. 115000
Last Resort	L. 115000
Joy Joy Kid	L. 115000
The Super Spy	L. 115000
Burning Fighter	L. 115000
Football Frenzy	L. 115000
Rally Chase	L. 105000
Ninja Combat	L. 105000
Crossed Smords	L. 105000
Aso II	L. 100000
Ninja Commando	L. 100000
Magician Lord	L. 100000

SEGA'S 32X
NEC FX

DISPONIBILI LE CONSOLE DEL TUO FUTURO

SATURN
SONY PLAY STATION

SUPERNES SUPERFAMICOM

Mortal Kombat 2	L. 133000
Dragon Ball Z 3	L. 159000
Bubsy II	L. 125000
Pacman II	L. 115000
Super Street Fighter II Special	L. 145000
Ultimate Fighter	L. 125000
Virtual Bart	L. 159000
Samurai Showdown	L. 130000
Power Rangers	L. 140000
Illusion of Gaia	L. 135000
Brain Lord	L. 135000
Micro Machine	L. 135000
Legend	L. 125000
Demon's Crest	L. 149000
NBA Live '95	L. 135000
Vortex	L. 125000
Street Racer	L. 115000
Spiderman Maximum Carnage	L. 145000
Shaq Fu	L. 135000
Dragon	L. 145000
Mickey Mania	L. 135000
Jungle Book	L. 115000
Fatal Fury Special	L. 159000
Wild Guns	L. 149000
World Heroes II	L. 159000
Fighter's History	L. 136000
The Untouchables	L. 147000
Wild Trax	L. 100000
Space Invaders	L. 105000
Sensible Soccer	L. 125000
Donkey Kong Country	L. 160000

3DO

Super Street Fighter II Turbo	TEL.
Demolition Man	TEL.
Fifa Soccer '95	L. 110000
Off World Interceptor	L. 125000
Road Rash	L. 50000
Alone in the Dark	L. 50000
Virtual Stadium	L. 50000
Slayer	L. 50000
Jammit	L. 115000
Station Invasion	L. 109000
Soccer Kid	L. 110000
Shadow	L. 135000

ATTENZIONE:

Questo listino è solo un estratto del nostro catalogo, pertanto non sono comprese tutte le disponibilità e le novità. I prezzi sono datati, pertanto possono variare in ribasso, quindi telefonate per le conferme.

MEGA DRIVE

Shaq Fu	L. 129000
Taz in Escape from Marks	L. 99000
Dragon	L. 120000
Micro Machine 2	L. 110000
Fifa '95	L. 125000
Sonic e Knuckles	L. 105000
Mickey Mania	L. 119000
Lion King	L. 119000
Maximun Carnage	L. 125000
Earth Worm Jim	L. 135000
Jungle Book	L. 115000
Contra Hard Corps	L. 105000
Incredible Hulk	L. 119000
Tyni Toon II	L. 105000
World Cup USA '94	L. 99000
Super Street Fighter 2 S	L. 135000
Mortal Kombat 2	L. 113000
Power Ranger	L. 117000
Mega Bomberman	L. 95000
Urban Strike	L. 110000
Samurai Spirit	L. 125000
Virtual Racing	L. 119000
World Heroes	L. 99000
Ecco the Dolphine II	L. 119000
Lemming S 2	TEL.
Rise of the Robot	TEL.
Jurassic Park: Rampage Edition	L. 105000
Dragon Ball Z	L. 120000
Sailor Moon	L. 118000
Double Dragon V	L. 130000
Sub Terrania	L. 100000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETA DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

per MS (la mia console) si trovavano. Certo, il Master System, paragonato alle altre console è una macchina poco potente, ma l'ora della sua morte non è ancora arrivata, almeno spero. Non posso nemmeno darvi la colpa per la scarsità di recensioni per MS. Quindi, con grande dolore ho una sola cosa da fare: lasciarvi, anche se siete i migliori. Ma non disperate, ogni tanto tornerò a sfogliare la vostra rivista, rileggendo i vecchi numeri. Comunque avete tanti lettori affezionati, e spero che ne avrete sempre di più, affezionati come lo ero io. Auguri e complimenti ancora.

Neil Citterio

In effetti questa lettera mi ha lasciato un po' perplesso, perché scrivere una lettera di "dipartita" a una rivista che stai per abbandonare? Beh, non tutte le domande hanno una risposta, tiriamo pure avanti. Un ultima cosa: ma se la barca affonda, tu affondi con lei o ti salvi su di un'altra barca? Invece di piangerti addosso perché non acquisti una nuova console? I prezzi di MD e SF non sono di certo alti, per portarteli a casa basta un po' di più di trecentomila, una cifra più che ragionevole per chiunque (soprattutto se siamo in periodo pre o post Natalizio, quando tutti elargiscono copiose mance)...

TUTTA COLPA DEI CLONI!

Carissima (no), stupenda (no), superiperstrafighissima (ecco, ora suona meglio) reda(zione) di Console Mania, sono un ragazzo di 14 anni, due mesi, sette giorni e tre ore (e non sono pignolo) (già, altrimenti avresti elencato anche i minuti, i secondi e i centesimi di secondo... NdD), che dopo aver meditato per anni, ha deciso di scrivervi con due scopi: farvi lavorare e farsi pubblicare (detto tra noi o mi pubblicate o attraverso lo stivale e scarico in redazione 3000 bambini pacioccosi dalle grasse manine).
Frequento il primo anno di liceo scientifico (non si direbbe, eh) (perché, che ti sei messo in testa, che al liceo ci vanno solo le persone intelligenti? Ti ricordo che l'ho fatto anch'io, e ti dirò ancora di più, lo ha fatto anche il Paolone... NdD) (caspita: il primo esempio dà pienamente ragione a Dave, il secondo al nostro lettore... NdP) e posseggo un piccolo piccolo Game Gear e un graande graande Mega Drive (ma 'sti due nomi come cavolo si traducono, gioco cambio o mega guida? Aiutatemi voi). Ah, mi stavo dimenticando, abito a Pietramelara in provincia di Caserta (saluto tutti i lettori compaesani) e mi chiamo Leonardo Domenico o Domenico Leonardo, fate voi.
Fatte le presentazioni passiamo alle cose serie (si fa per dire): escludendo il fatto che non trovo una ragazza manco a pagarla, devo circolare su di un SI quasi andato, ho cominciato l'anno scolastico con due 2 di seguito e altre cosucce (ridete, ridete), bisogna dire che non ho problemi e quindi mi dispiace per voi, non mi potete consolare.
A proposito di problemi vorrei dire due paroline ai miei coetanei "problematici": mandate tutto a quel paese e godetevi la vita, e se i suddetti problemi sono così seri cercate di affrontarli con maggiore serenità (proprio come starai facendo tu per i due... NdD) (voglio proprio vedere come reagirà, il giorno che sui tabelloni troverà scritto "respinto" o un più burocratico "non ammesso"... NdP).
Possono mai mancare dei complimenti in una lettera indirizzata a ConsoleMania? Ebbene sì, nella mia mancano... No, no, state fermi con quelle seghe elettriche, Alex dai, falli smettere, no, ti ci metti anche tu, posa quell'ascia, ma dai, stavo scherzando, e va bene, devo ammettere che la vostra è la migliore rivista di quasi tutti i settori, con i redattori più simpatici, divertenti e intelligenti (o lo dico o mi prendono a legnate) che abbia mai conosciuto. Sono un paio d'anni che vi seguo e ho visto la vostra rivista crescere, andare a scuola, lavorare, sposarsi e avere dei magnifici rivistini (ho tante di quelle cavolate in mente che non so cosa scrivere) (non è il caso di sforzarsi tanto... NdP).
Le vostre (nostre) rubriche sono OK e anche se non digerisco i giochi di ruolo rispetto i gusti degli altri (come sono buono).
Domandine finali:
050) Ho comprato Mortal Kombat 2 a metà settembre (non vi preoccupate, per farvi contenti, quando avrò la grana comprerò anche SSF2) (non devi mica farlo per noi! NdD), mentre vedo che voi non lo avete pubblicato nemmeno sul numero di ottobre, a cosa è dovuto questo ritardo? Quando lo fate potreste pubblicare tutte la fatality?
&) Chi è più intelligente, Alex o una pulce? Che cosa ha mangiato per diventare quello che è diventato?
K) Come sarà il MD32?
Scusate, sono le otto e c'è Kenshiro in TV.
Kenshiro è finito e ritorniamo alle domande:
Y) Qual è la miglior rivista del settore?
Ç) Quali sono, secondo voi, i migliori platform per MD e GG?
L) Se vengono dei vostri lettori in redazione li fate entrare? Se sì, posso venire?
X) Nel numero di ottobre avete detto che il vostro Gallarini non è quello di Smile, in una puntata di questa trasmissione è però saltato fuori che il vero Gallarini è un intenditore di videogiochi, è solo una coincidenza o siete voi che ci nascondete la verità? Tanti abbracci e bacetti (alle ragazze, cosa credete) dal vostro (mio) Domenico Leonardo o Leonardo Domenico, fate voi.

Leonardo Domenico o Domenico Leonardo, fate voi.

P.S. Illustrissima De Paoli la prego inginocchiato sui ceci, già sto messo maluccio, non ci si metta anche lei...

BOVAS' HARDCAFE'

P.P.S. Quando invitate i lettori alle manifestazioni dove ci siete anche voi non pensate a noi meridionali che ci mangiamo i capelli per l'invidia?

Caro Leonardo Domenico (o dovrei forse chiamarti Domenico Leonardo? Fai tu...), ti ringrazio innanzitutto per i tuoi vivissimi complimenti, si vedeva proprio che uscivano dal cuore (e dalla clavicola fratturata), grazie, vivamente grazie. Bene, ora lasciamo perdere il faceto e passiamo alle risposte:
050) Già sprecati fiumi di inchiostro...
&) Considerando che la pulce può essere tranquillamente ammaestrata, sicuramente la pulce...
K) Sarà nero e si posizionerà sullo slot delle cartucce del Mega Drive. A parte gli scherzi non dovrebbe essere male, speriamo che sia sfruttato adeguatamente... (La domanda è: potrà tenere testa alle altre console, quali PS-X e Saturn stesso?)
Y) Non è il caso di rispondere, non vogliamo che ci rinfaccino di non essere modesti.
Ç) Ne sono usciti così tanti, soprattutto per il Mega Drive, che oramai ho perso il conto...
L) Entrare non è mai stato un problema, è uscire il vero problema, a meno che farlo a rate non ti spaventi...
X) In effetti è venuto qualche dubbio anche a noi. Come ormai tutti sanno il nostro Stefano è solo un clone di quello originale (quello autentico costava troppo), ma è da un po' che si comporta in modo strano, continua a specchiarsi e ci costringe a riprenderlo con una finta telecamera di cartone... Non vorrei che per errore si fossero scambiati di ruolo gli Stefani Gallarini senza dirci niente...

LA CONSOLE IDEALE NON ESISTE...

Distinta redazione di CM, mi chiamo Davide ed è la seconda volta che vi scrivo (spero, perciò, di essere premiato per l'impegno e di vedere la mia lettera pubblicata), sono un possessore di un Game Boy, un Game Gear, Un Mega Drive, un Mega CD e un Super Famicom giapponese, nonché di un Neo Geo. Vi potreste domandare il perché possegga tutte queste console, beh, la risposta è semplice, sto cercando la macchina definitiva. Dopo aver provato di tutto (guardo ancora con sfiducia a macchine come il 3DO e il Jaguar) la mia ricerca non è ancora

MODELTEC

board games:
AVALON
3W
STRATELIBRI
WEST END GAMES
NOVA
EXCALIBRE GAMES
VICTORY GAMES
FASA
GDW
GAMES WORKSHOP
GMT GAMES
NEXUS
ICE
TSR

resine e vinile:
MAX FACTORY
VOLKS
HORIZON
HALCYON
KAYODO
TAKARA

Vasto assortimento dei "Gundam" della BANDAI

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

SARONNO(VA) 21047- Via Leopardi, 21
tel. 02/962 1317 - fax 02/9670 1339

ELECTRONIC FUN

C.so Vittorio Emanuele, 142 (Galleria Politeama)
PIACENZA
Secondo punto vendita: Galleria Polidoro, 5/A Tel. 0521-287754
PARMA

Telefono 0523/332837

TUTTO PER IL VERO... DIVERTIMENTO ELETTRONICO

Fax 0523/337310

VENDITA PER CORRISPONDENZA CON
CONSEGNA RAPIDISSIMA TRAMITE PACCO
POSTALE URGENTE O CORRIERE

QUALCHE ESEMPIO DEI NOSTRI PREZZI

3DO + CRASH'N'BURN + TOTAL ECLIPSE
Lit. 999.000

SUPERNINTENDO PAL + STARWING
Lit. 199.000

MEGADRIVE II + SONIC III
Lit. 279.000

MEGADRIVE 32 x TEL.

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER TEL.

SONY PLAY STATION + RIDGE RACER TEL.

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO IVA INCLUSA

AMPIA SCELTA VIDEOGIOCHI MS-DOS
AMIGA E CD - ROM
ELECTRONIC FUN É ANCHE COMPUTER
MS-DOS COMPATIBILI

DISPONIBILI TUTTE LE ULTIMISSIME
NOVITA ... TELEFONA SUBITO

AVVISO AI RIVENDITORI
CERCATE CORTESIA, QUALITÀ,
ASSORTIMENTO, MASSIMO RISPETTO
DEI TERMINI DI CONSEGNA E
SOPRATTUTTO UN **OTTIMO PREZZO?**
TELEFONATECI E SAREMO LIETI
DI ESPORVI LE NOSTRE PROPOSTE
CHE NON CONTEMPLANO **NESSUN**
MINIMO D'ORDINE E OFFRONO
LA POSSIBILITÀ DI **PAGAMENTI**
DILAZIONATI.

giunta al termine, dal momento che non ho trovato nulla che mi soddisfa appieno (escluso il Game Boy, che resta tuttora un'ottima macchina) (perché non provi con un Commodore 64 o uno Spectrum? NdP): il Mega Drive è stato il mio primo "amore", la grafica era pulita (anche se non eccezionale), il sonoro discreto e i giochi (soprattutto i primi, come Strider, Ghouls'n'Ghosts, Super Shinobi, Forgotten Worlds ecc.) veramente godibili e giocabili (li finivo di solito in un giorno solo di gioco, ma ci continuavo a giocare per mesi... Troppo divertenti), seguì poi il Super Famicom che, come tutti decantavano, aveva delle potenzialità enormi e dei requisiti unici. Io lo acquistai appena potei e ne restai parzialmente deluso. Final Fight, che tutti, voi compresi, decantavano come un grande capolavoro non mi è mai piaciuto (e non sei il solo, NdD), non si poteva giocare in due, la grafica si avvicinava abbastanza a quella del coin op, ma non era poi così "uguale" (gli sprite non mi sono mai piaciuti...), molto meglio addirittura giocarselo su Amiga, i personaggi erano molto più belli, anche se il sonoro e la grafica dei fondali lasciavano molto a desiderare (mi sembra che i fondali fossero addirittura a 8 colori, NdD), in più costava molto meno! Quando uscì Street Fighter 2 fui contento di possedere un SF, in sala giochi ci avevo giocato molto poco, ma ero diventato, come tutti, un vero cultore del titolo in questione. La conversione era pazzesca, uguale, fui molto soddisfatto del mio acquisto allora. Nel frattempo era venuto il momento del Mega CD, io ovviamente non potevo di certo farmelo scappare, prometteva così bene... E invece fu un vero fiasco! La grafica non era migliorata, lo spacciavano per un 32bit ed era solo un 16 bit + 16bit, i giochi erano per lo più scadenti e poche di tutte le softwarehouse che avevano promesso di sviluppare software per MCD lo fecero realmente. Se la Sega avesse incorporato le caratteristiche del 32X, l'upgrade disponibile ora per il Mega Drive, le cose sarebbero state notevolmente diverse (sì, lo so anche io che il 32X, se attaccato a un Mega Drive con Mega CD può utilizzare appieno questi ultimi, ma le domande sono due: ci sarà qualcuno che utilizzerà tutto questo ben di Dio o si continueranno a usare esclusivamente cartucce per Mega Drive? Ed ancora: mi conviene veramente spendere più di un milione per una console ormai datata?). Veramente una delusione. Per Super Famicom intanto videro la luce una caterva di cartucce, ma solo Mario Kart, Mario All Stars, e pochi altri erano giochi che meritavano di essere veramente acquistati, almeno secondo il mio avviso. Davvero brutti i titoli ispirati a Guerre Stellari della Lucas, anche se tutti si ostinano a dire che sono belli. In seguito uscirono Street Fighter 2 Hyper Fighting e, a distanza di un anno Super Street Fighter 2, e da patito come sono, li dovetti comperare entrambi, restando, tra l'altro, pienamente soddisfatto... In conclusione il Super Famicom lo uso per il 90% per giocare a Super Street Fighter 2, dividendo il rimanente 10% tra Mario All Stars, Super Mario Kart e Mortal Kombat 2, non vi sembra un po' sprecato?

Ma passiamo ai portatili, primo fra tutti il Game Gear. Sinceramente non mi sembra di averlo visto sfruttato appieno. Partendo da Sonic, la conversione mi sembrò subito mal fatta, forse perché avevo giocato da tempo, ormai, alla versione MD (con la quale, in effetti, non c'entra nulla, non per la grafica ovviamente, ma per la disposizione dei vari mondi...), gli altri giochi non mi hanno mai ispirato più di tanto, mi ritrovo infine ad avere solo tre cartucce: Mortal Kombat, Sonic e Donald Duck, più Columns in omaggio nella confezione. Il TV tuner non l'ho mai acquistato, troppo costoso, allo stesso prezzo faccio prima a comperare un televisore a cristalli liquidi a colori (ne ho visto uno molto carino che costava £190.000, e si vedeva decisamente meglio). Per il Game Boy il discorso è fortunatamente diverso. Nessuna cavolata da aggiungere (niente TV Tuner in B/N?) e giochi stupendi (bellissimi i vari Castlevania, Super Mario Land 1, 2 e 3, grandioso Tetris (ed è in omaggio!) e molto belli i vari titoli sportivi a disposizione).

In conclusione solo il Game Boy ha soddisfatto appieno le mie aspettative, il Mega Drive parzialmente, quello che manca al Mega Drive ce l'ha il Super Famicom, ma anche al SF manca qualcosa, il Mega CD è un rottame e il Game Gear è poco sfruttato e consuma le batterie in un batter d'occhio. L'unico rimpianto è di non aver acquistato subito un PC Engine (oramai è troppo tardi...) con CD, lui da solo, con i suoi 8 bit, era duecento volte meglio di Super Famicom e Mega Drive messi insieme...

Perché ho scritto tutto questo? Boh, non c'è una ragione precisa, volevo solo rendere partecipi anche voi Bovas e i lettori delle mie esperienze di videogiocatore accanito... La console ideale non esiste, se è esistita è stata il PC Engine, e mai più esisterà...

Davide

La perfezione, si sa, non è propria del genere umano, non ti devi quindi stupire di non trovare una console con tutti i requisiti da te richiesti, dovresti essere tu a progettarla, e anche tu potresti sbagliare. Il PC Engine è sicuramente stata una console favolosa, con una vera infinità di titoli godibilissimi (è forse la console per cui sono stati convertiti più arcade da sala giochi in assoluto (un esempio per tutti è il favoloso "Legend of Hero Tomna")), è riuscita a sfruttare appieno i suoi 8 bit per una perfetta conversione di Street Fighter 2, ma questa esasperante corsa tecnologica all'insegna dell'ultimo bit l'ha lasciata indietro, aprendo la strada a console come il 3DO e i futuri Saturn e PSX... Speriamo che almeno loro possano farci riprovare le stesse emozioni...

BOVAS' HARDCAFE'

LA VERA STORIA DI CIRO/BISON (CHI? CIRO? COSA! ODDIOODDIOODDIO...)

Sottotitolo: Ciò che successe a Bison prima di essere comprato dai Giapponesi.

In Tailandia, tanti anni fa, vi era uno scaricatore di porto, chiamato Ciro Vitale. Egli, in una brumosa mattinata dicembrina, a causa del sonno e della terribile nottata col gatto tailandese del vicino, fece cadere una cassa su di un certo Sam (Reginald Tuerform), amico infimo di un certo Guile Tomsawier, raccoglitore di pomodori (in nero) dell'Alabama. L'uomo morì sul colpo. Guile non venne informato subito dell'accaduto, ma, una volta che lo seppe disse: "A te ti ammazzo", senza rivolgersi a nessuno in particolare.

Si pettinò.

In quel momento, in Tailandia, Ciro Vitale vide passare un saggio tailandese che canticchiava Epodi di Meleandro in greco Antico. Ciro piangeva e il saggio gli chiese: "Perché ti crucci?"

Lui rispose: "Un uomo dell'Alabama mi vuole uccidere".

E il vecchio rispose: "Un bel casino", e se ne andò.

Ciro gli corse dietro, chiedendo consiglio e il vecchio gli disse: "Forse posso ricorrere al potere cosmico per aiutarti. Dammi tre miliardi."

E Ciro vendette il gatto del vicino, che gli fruttò l'equivalente di 4.000 lire.

"Per iniziare va bene" disse il vecchio e gli rivelò il segreto del potere cosmico: "Scappa". Era questo il segreto, e Ciro lo ringraziò.

Durante la fuga, fu scambiato da un gruppo di indiani Sioux in visita di piacere, per l'estinto Bison, Dio della Caccia e della Fertilità più sfrenata.

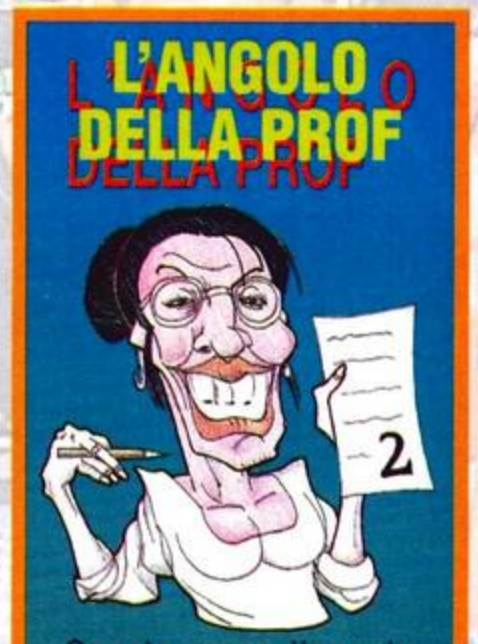
La Guida dei Sioux, un giapponese di nome Nin Tendo, chiese quanto costasse comprare il Dio della Caccia e della Fertilità più sfrenata. In seguito Bison, gli offrì senza alcuna ragione duemiliardinovecentonovantanovemilioninovecentonovantaseimila lire.

Ciro disse: "In Contanti o American - Express?"

Mentre si trattava sulle cinquecento lire, il cielo si oscurò. L'americano dell'Alabama stava per arrivare.

Gli allegri amiconi della consulta di Acqui Terme

Povero Ciro, e dire che a vederlo nel gioco sembrava così perfido! Chi avrebbe mai potuto ipotizzare che dentro una così rude scorza si celasse un uomo capace di provare rimorso per gli altri (forse chiunque abbia mai visto morire i cattivi della serie di Ken il guerriero, prima sono tutti crudeli e spietati, alla fine si rivelano essere solamente poveracci che nessuno ha mai amato...)? Quasi quasi mi dispiace (ma solo un po') che l'uomo



Questo mese l'angolo della Pinto De Paoli comincia in un modo un po' particolare, questo perché ha insistito tanto per dare un bel due al grafico e al fotolitista, che sul numero scorso avevano pubblicato ancora il ritratto della sua illustre "antenata", invece del suo. Cosa possiamo farci, signora Evarista? Vabbè, tanto come al solito ne ha approfittato per vendicarsi su voi lettori...

1) Sono REX, e solo in, mmm 15 o poco più sanno chi sono (scommetto che sanno anche mettere le virgole al posto giusto... NdProf)

2) Ciao sfigatissimo 3a A di sala bolognese

3) Se non lo finisco devo finirlo, se lo finisco devo rifinirlo, se lo ho rifinito mi piace troppo e lo ri finisco... (hai idea di cosa significhi "rifinire"? NdProf)

4) ...un altra dozzina di volte

5) oltre a MK2 e SF2 e FFS quale è il miglior picchia duro (manca niente? NdProf)

6) la avanzo...

7) ...anchio...

8) ...per poter essere rifiutato insieme agli altri

9) Pubblicatemi o vela farò pagare!

10) Vendo Megadrive europeo con 2 gioistick...

NOLEGGIO - USATO - ASSISTENZA
VENDITA PER CORRISPONDENZA

STARGAMES

Via Sbarre C.li, 210
(di fronte villa Guarna)
REGGIOCALABRIA
Tel. 0330/360817
Tel. e Fax:0965/593245
SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

NEOGEO CONSOLLE

Fatal Fury Special	230.000
View Point	TELEFONARE
3 Count Bout	135.000
World Heroes 2	230.000

TELEFONARE PER USATO ED OFFERTE

CONSOLLE 3DO

Megarace	99.000
World Cup Golf	85.000
Fifa Soccer	**105.000**
Road Rush	**99.900**
Star Control 2	99.000
Theme Park	125.000
Mad Dog 2	120.000
Patank	119.000
Jammit	**119.000**
Demolition Man	129.000
Immortal Desire	75.000
Horde	99.000
Way of the Warriors	119.000
Dragons Lair	95.000
Night Trap	95.000
Microcosm	119.000
Vr Stalker	129.000
Shockwave	109.000
Alone in the Dark	109.000

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat 1	79.000
Mortal Kombat 2	**89.000**
Lion King	**75.000**
Aladdin	75.000
Dragon Bruce Lee	**79.900**
Ecco the Dolphin	75.000
World Cup Usa 94	79.000
Zool	69.000
Winter Olimpic	69.000
Robocop Vs Terminator	69.000
Micro Machines 2	TELEFONARE

GAMEGEAR

Dynamite Headdy	72.000
Man Overboard	69.000
Asterix Great Rescue	**72.000**
Lion King	**72.000**
Ecco the Dolphin 2	69.900
Mickey Mania	**Telefonare**
Incredible Hulk	69.000
Mortal Kombat 2	79.000
Sonic Spinball	72.000
Lente Ingrandimento	17.000
World Cup Usa 94	66.000
Desert Strike	56.000
Cool Spot	59.000
Micro Machines 2	**TELEFONARE**
Alimentatore 220 v	15.000
Sensible Soccer	75.000

Mega CD

BEST 2	89.000
DOUBLE SWITCH	99.000
DUNE	99.000
FLASH BACK	109.000
FIFA SOCCER	89.000
GRAUND ZERO TEXAS	119.000
PRIZE FIGHTER	109.000
REBELA. STARWARS	115.000
SOUL STAR	119.000
TOMCAT ALLEY	109.000
HEIMDALL	109.000
MEGARACE	109.000
MYSTERY MANSION	109.000
MORTAL KOMBAT 1	119.000
OUT OF THIS WORLD 2	129.000
POWER MONGER	99.000
STAR WARS CHESS	109.000
SENSIBLE SOCCER	89.000
WORLD CUP USA 94	89.000
MICKEY MANIA	109.000
ANOTHER WORLD 2	119.000

CONSOLE

Console Europea + Megarace + Pad + Presa Italia	1.099.000
Console Europea + Megarace + Road Rush + Presa	1.180.000
Megadrive 2+ 2 Pads + Cavo tv ITA	209.900
Megadrive 2 + 2 Pads+ Cavo tv + Sonic 3 ITA	279.000
Megadrive 2 + 2 Pads + Fifa Soccer2 ITA	299.000
Mega 32X	389.000
Mega 32X + Virtual racing Deluxe	500.000
Console + Scart + Pad + Starwing	219.000
Console + Scart + Pad +F-Zero+Starw. PAL	249.000
Console + Scart + Pad + Fifa Soccer PAL	249.000
Console + Scart + Pad + Supergameboy PAL	299.000
Supergameboy PAL	109.000
Gameboy + Donkey Kong Country	165.000
Console cd Neo-Geo+gioco+2Pads	1.100.000
Joystick optional	129.000

MEGADRIVE

Bubsy 2	ITA	95.000	Sparkster R. Night 2	ITA	89.000
Dino Dini Soccer	ITA	99.900	Shining Force 2	ITA	109.000
Eart Worm Jim	ITA	109.000	Flink	ITA	105.000
Fifa Soccer '95	**ITA**	**99.900**	Sonic & Kuncles	ITA	109.000
Dragon Bruce Lee	ITA	99.900	Urban Strike	ITA	99.900
Shaq Fu	ITA	109.000	Ball Z 3D	ITA	99.000
Lion King	ITA	109.000	Chaos Engine	ITA	99.000
Mickey Mania	ITA	109.000	Marco's Magical Footb.	ITA	89.900
Nba Live 95	ITA	OFFERTA	Sensible Soccer 2	ITA	105.000
Rise of the Robots	ITA	OFFERTA	Tazmania 2	ITA	99.000
Spiderman Max Car	ITA	99.900	Sylvester & Tweety	ITA	95.000
Micro Machine 2	ITA	105.000	Super Street Figh. 2	ITA	129.000
Road Rush 3	ITA	TELEFONARE	Kawasaki Superbike	ITA	105.000
Rock Roll Racing	ITA	OFFERTA	**Mortal Kombat 2**	**ITA**	**109.000**

NEO GEO CD

Nam '75	89.900	Art of Fighting	96.000
League Bowling	89.900	Fatal Fury 2	96.000
Alpha Mission	89.900	Samurai Shodown	96.000
Top Player's Golf	89.900	Fatal Fury special	96.000
Puzzled	89.900	Art of Fighting 2	96.000
The Super Spy	89.900	Super Sidekiks 2	96.000
Burning Fight	89.900	Aero Fighters 2	109.000
Football Frenzy	96.000	Top Hunter	109.000
Fatal Fury	89.900	King of the Fighters 94	109.000
Last Resort	96.000	Robo Army	89.000
Baseball Stars 2	96.000	Ghost Pilot	89.000
King of the Monsters 2	96.000	Mutation Nation	89.000

FIFA SOCCER'95

MD	99.900
SNES Prenotazione	99.900

SPESE DI SPEDIZIONE: L.6.500 ORDINARIA, L.10.500 CELERE

SUPERNINTENDO

Adv. Island 2	PAL	OFFERTA
Dragon Bruce Lee	PAL	109.900
Dino Dini Soccer	PAL	115.000
Mickey Mania	PAL	129.000
Lion King	PAL	129.000
Shaq Fu	PAL	119.000
Sparksster	PAL	109.000
Donkey Kong Country		139.000
Jungle Strike	PAL	129.000
Micro Machines	PAL	115.000
Nba Live 95	PAL	OFFERTA
Spiderman Max. Car.	PAL	109.000
Vortex FX	PAL	129.000
Legend	PAL	99.000
Street Racer	PAL	99.000
Eart Worm Jim	PAL	129.000
Secret of Mania	PAL	115.000
Speed Racer	USA	129.000
Superman 2	PAL	109.000
Smash Tennis	PAL	99.000
World Cup Usa 94	PAL	99.000
Incredible Hulk	PAL	115.000
Sensible Soccer 2	PAL	115.000

OFFERTISSIME

Mario Is Missing	PAL	49.000
F = Zero	PAL	49.000
Mario Kart	PAL	105.000
Starwing	PAL	49.000
Bubsy	PAL	69.000
Lost Viking + Starwing		109.000
Starwing + Bubsy	PAL	109.000
Lost Viking	PAL	69.000
Street F. 2 Turbo	PAL	88.000
Sim City	PAL	59.000
Mortal Kombat 1	PAL	65.000
Fifa Soccer	PAL	89.900
Parodius	PAL	59.000
WWF Wrest. Mania	PAL	49.900
Sensible Soccer 2	PAL	79.000
Young Merlin	PAL	79.000
Turtles Tourn. F.	PAL	79.000

GAMEBOY

BATTLETOADS	**35.000**
DARVIN DUCK	**35.000**
YOSHI COOKIE	**35.000**
DONKEY KONG COUNTRY	**59.000**
DUCK TALES 2	**62.000**
SENSIBLE SOCCER	**57.000**
MS PACMAN	**59.000**
KIRBYS DREAM LAND	**59.000**
KIRBYS PINBALL	**59.000**
MARIO LAND 3	**59.000**
TETRIS 2	**69.000**
COOL SPOT	**59.000**
ELITE SOCCER STRIKER 2	**69.000**
JUNGLE BOOK	**65.000**
MICRO MACHINES	**62.000**
STOP THAT ROACH	**63.000**
TAZMANIA 2	**62.000**
MEGA MAN 5	**69.000**
PROBOTECTOR 2	**62.000**
TARZAN	**59.000**
POWER RANGERS	**69.000**
TOP RANK TENNIS	**55.000**

NES 8 BIT

Mario Bross 3	**59.000**
Dr Mario	55.000
Adventure of Link	39.000
Kirbys Adventure	59.000
Tetris 2	59.000
Double Dragon 2	35.000
Kung fu	35.000
Turtles 3	59.000

Vendita per corrispondenza a norma di legge - Garanzia 12 mesi - I prezzi possono subire variazioni - Tutti i nomi ed i logos appartengono ai legittimi proprietari. Tutti i prezzi sono da intendere IVA compresa.

dell'Alabama gli debba rompere le ossa...

MICROPOSTA

Davvero poche, questo mese, le lettere che verranno ospitate nelle righe che seguono. Suvvia, non piangete, e passate subito alla prima: Marco De Luca ci chiede delucidazioni sul Neo Geo CD (ma non l'hai letto l'articolo?), e chi chiede quale sia, secondo noi, la console migliore dell'immediato futuro. Purtroppo, e lo ripeto per la miliardesima volta (senza esagerare), non rientra nelle nostre umane facoltà prevedere il futuro orientamento del mercato, quindi, non ci resta che accollarci alle specifiche tecniche (come al solito ventilate, e non certe) delle console attualmente (mentre scrivo è la fine di novembre) in uscita: Playstation, PS-X e Saturn sembrano tutte delle gran belle macchine, ma ti ricordo che una console nuova, prima di maturare un suo mercato, deve attendere sempre qualche mese di assestamento, vuoi perché in pochi posseggono la macchina, vuoi perché i programmatori ancora non la conoscono, vuoi perché è così e basta, e quindi per "i bei giochi" dovrai comunque aspettare qualche mese (se non più di un anno): pensa un po' al Super Nintendo o allo stesso 3DO. Il primo, lanciato con una manciata di titoli di rilievo, ha dovuto comunque attendere parecchio, prima che i suoi giochi non rallentassero, o sfruttassero ben bene le sue specifiche hardware. Il secondo, addirittura, ci ha impiegato quasi due anni prima di vedere un titolo più che decente (Road Rash, per capirci), e solo ora sembra che il suo futuro volga al roseo. Quindi, per le nuove macchine, aspettiamo un po'. Sappiamo benissimo tutti quanto siate smaniosi di novità, ma è davvero troppo presto per lanciarsi in inutili entusiasmi. Veniamo così al Neo Geo CD: essenzialmente si tratta di un Neo Geo che, invece di usare le cartucce, usa dei più economici compact disc. I giochi, quindi, saranno esattamente gli stessi, ma costeranno meno. Quindi fa un po' te, se ti piacciono i picchiaduro, questa è la tua macchina ideale. Se invece preferisci dei titoli più variegati... Aspetta qualche mese. Simone Somensini è un vero e proprio maniaco di Mortal Kombat II, e ci chiede la nostra valutazione del medesimo su console Game Gear. Purtroppo non sappiamo cosa risponderti, perché questa versione non abbiamo proprio avuto modo di vederla. Proveremo a chiedere in Redazione e vedere se qualche collega più fortunato ha avuto modo di darle un'occhiata. Tuttavia lasciami spiegare due o tre cosette sugli "speciali" che abbiamo pubblicato: le informazioni sono state raccolte da diverse fonti, e poi messe insieme in quei due articoli. Il primo è uscito quando il gioco era ancora pressoché sconosciuto, il secondo quando ormai i "trucchi" giravano già da qualche settimana. A mano a mano che ci manderanno delle rettifiche a eventuali errori, sta tranquillo che le pubblicheremo.

BOVAS'HARDCAFE'

AMICI DI CONSOLEMANIA

A tout le monde, a tout les amis, je vous aime, je dois... écrir! Scusate per l'incipit, ma il nuovo disco dei mega Megadeth mi sta letteralmente sconvolgendo la vita... (esagerato: a me ha sconvolto solo lo stomaco NdP). E riecco che, come ogni mese, dalle migliaia di caratteri del BHC riemerge quest'angolino dedicato alle persone più socievoli e simpatiche del mondo. Questa volta vi propongo questi quattro bei messaggini che, anche se sono pochi, sono molto interessanti, soprattutto l'ultimo (non me ne vogliano gli altri tre maschietti, ma l'annuncio di una femminuccia non passa mai inosservato...). E vi propongo anche, come il mese scorso, l'esperienza fatta grazie al suo annuncio di un altro lettore. Il mese scorso è stato il turno di Big Martin, mentre questo mese è il turno di una graziosa fanciulla. Ma non vi dico di più, vi rimando direttamente a "A me è successo che..." di fine rubrica. Ora vi lascio agli annunci, senza però avervi detto: scrivete messaggi, scrivete...

Giancarlo "Jack" Albertinazzi

Goooood morning a tutti i lettori di CM. Come va? Spero bene... Per educazione mi presento; mi chiamo Simone e passo quasi tutto il mio tempo a rompermi le dita sul joypad (e ti senti realizzato? NdP). Posseggo un MG e un GG e cerco chiunque abbia voglia di parlare di videogame (meglio se ragazze...) o di qualsiasi altra cosa. Ah, dimenticavo: io ho 16 anni. Ciao e... ti aspetto!!!
SIMONE SOMESINI, via Genova n.6, 25073 Bovezzo (BS).

Ciao bischeri, so' un metallaro, amo la vita, il sesso, le console, i GdR e la corrispondenza. Mi chiamo Fabio e c'ho 16 anni... Scriveteme 'na cifra!!!
FABIO REINERT, via Parigi 34, 00043 Ciampino (ROMA).

Uellà! Svegliatevi!!! Siete stanchi, annoiati da una lezione troppo assillante, la mamma vi ha fatto trovare a pranzo dei fagioli? Volete passare una giornata allegra quando magari fuori piove e state male? Beh, che caspita ci fate ancora lì? Forza bamboline e bambolotti, prendete carta e penna e una busta e marchiate a fuoco questo indirizzo:
FRANCESCO TRIVENTI, v.le Beccarini n.38, 71043 Manfredonia (FG).
P.S.: Ho 18 anni e sono un fan sfegatato dei Queen. Saluto una mia amica di penna, ciao Alex, e ricordate: "Meglio 750 per un francobollo che 2550 lire per un amico cibernetico".

Salve miciotti! Sono una ragazza di 16 anni e vorrei corrispondere con ragazzi e ragazze dai 16 anni in su (vi avverto: se non mi scrivete mi faccio monaca di clausura in un convento filippino! Scherzo!!!).
SARA VALENTE, via Roma 167, 64011 Alba Adriatica (TE).
P.S.: per Vincenzo "V.B." Barone di Termoli... Perché non mi scrivi? Ho un sacco di cose da dirti!!! Ti aspetto. Ciao!

A me è successo che...
E così abbiamo una buona e positiva testimonianza; questa volta mi ha scritto una graziosa fanciulla il cui nome è Elisa. Come? il nome non vi dice niente? Ma come è possibile, Elisa è la prima ragazza che ha scritto ad Amici di Consolemania! Ma forse è meglio che vi dica il suo "nome d'arte", grazie al quale saprete subito chi è costei. Rullo di tamburi... Elisa è niente meno che... che... che Lady Godiva!!! Ebbene sì, proprio lei e la potete ammirare con due suoi amici, conosciuti peraltro grazie alla mia rubrica, nella foto che con tanta insistenza Elisa (preferisco chiamarla con il suo nome, che è un bel nome) mi ha chiesto di pubblicare (ci tengo alla mia rotula!!!). Ma veniamo alla sua esperienza. La nostra Elisa ha ricevuto, con un unico annuncio (pubblicato sul numero 28), ben trentasette (37) lettere, ha conosciuto sei (6) persone "eccezionali", che l'hanno salvata "da uno stato depressivo/comatoso" in cui era caduta. Di queste persone (e in particolare dei due ritratti insieme a lei) dice che le hanno addirittura fatto conoscere l'Amicizia, quella vera e, come potete vedere, con la "A" maiuscola. Insomma tutta la sua lettera è piena di complimenti vari rivolti a queste persone e ciò vi può far capire come Elisa sia entusiasta della sua nuova corrispondenza. Quindi, soprattutto voi ragazze (dato che i ragazzi mi mandano sempre numerosi messaggi) cercate di prendere spunto dalla nostra Lady G. e speditemi i vostri bei messaggini. Ah, dimenticavo: per onor di cronaca i due ragazzi della foto si chiamano Titti (a sx) e Mao (a dx). Un'ultima cosa a ElisaTesoro: grazie per la tua preziosa testimonianza e... di chi erano i peli nella busta?

FINALMENTE COMPUTER ONE E' OPERATIVO
ANCHE A VENEZIA-MESTRE!

AI PRIMI **300** CLIENTI SARA' RISERVATA UNA SIMPATICA **SORPRESA**

MG mastergames

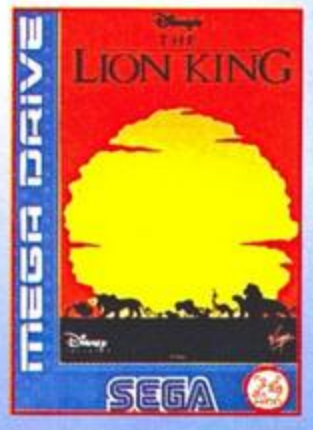
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES ED ACCESSORI ORA ANCHE A VENEZIA

PRENOTATE IN TEMPO LE ULTIMISSIME NEWS

PIU'

L. 199.000

PIU'



L. 299.000

SEGA SATURN + VIRTUA FIGHTER DISPONIBILE

DOVE TROVARCI?
SEMPLICISSIMO!
SIAMO A MESTRE,
VIA GIORDANO BRUNO, 33
INFO-LINE:
TELEFONO: 0337-526130
oppure 0337-537855
oppure 0336-262466

I Belée®
GIOCHI PER VOI

CONSOLES department

presents

...PER UN NATALE COI FIOCCHI!

3DO + J.PARK
+ CRASH&BURNS
= L. 998.000

3DO PAL + J.PARK
+ CRASH&BURNS
= L. 1.098.000

MEGA DRIVE II ITA
+2 PAD+RF UNIT
= L. 218.000

COMPRA UN MEGA DRIVE
AGGIUNGI SOLO L. 30.000
X SONIC O AGASSI TENNIS

S.NINTENDO PAL+PAD
+SCART+STARWING
= L.258.000

S.NINTENDO PAL+PAD
+SCART+S.M.ALL STAR
= L.268.000

COMPRA UN SNES E AGGIUNGI
L. 25.000 X S. MARIO W. O F. ZERO
L. 40.000 X TUTTI E DUE

CASSETTE GAME GEAR
1 pz. = L. 39.000
2 pz. = L. 75.000

S.NINTENDO PAL+PAD
+SCART+S. FIGHTER 2 T.
= L.288.000

FIFA SOCCER 95 ITA
X MEGA DRIVE
= L. 99.000

GAME GEAR
+4 GIOCHI
=L. 229.000

MORTAL KOMBAT II
X M.D. = L. 105.000
X SNES = L. 138.000

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

IVA INCLUSA
NEL PREZZO

CONSOLLES DEPARTMENT®
DICE NO
ALLA PIRATERIA.
LA PIRATERIA UCCIDE
I VIDEOGAMES

Sei
un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES
DEPARTMENT®
POINT
TELEFONA AL
02-4222684

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

ANCONA Chiaravalle
SOFT SL LAB
Via Circonvallazione, 49

ANCONA Sassoferrato
DISCO DOC
Via Cavour, 2

BARI Giovinazzo
VIDEOMANIA
P.za V. Emanuele II, 5

BRESCIA Toscolano
VIDIVOICE MEDIA
P.za Caduti, 12

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

FOGGIA San Severo
VIDEOFAN
Via N. Passaro, 69

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
GIOCORAMA
Via Farini, 59

MILANO
I BELÉE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PERUGIA Tavernelle
VIDEO & MUSIC
Via Della Resistenza, 156

PESCARA
VIDEOMANIA
Via C. Battisti, 87

ROMA
CINE FOTO OTTICA TROIANI
Via Millesimo, 27

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TARANTO Martinafranca
GHIBLI
Via A. De Gasperi, 9/b

TRENTO Rovereto
VIDEOSOUND
C.so Rosmini, 54

TREVISO Castelfranco Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Comm. "I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

Questi games li puoi trovare a Milano
in via Lorenteggio 22 (sotto i portici)
Tel. 02 - 42 300 10
Negozio:Tel. 02/422 37 71 - Fax 02 - 48 3000 72

Nintendo SUPER NINTENDO SEGA® GAME BOY

Grafica by Adesilondria - Milano
I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi riportati appartengono ai legittimi proprietari.

EA SPORTS™
PRESENTS

NBA® LIVE 95

94%

"ERA ORAI FINALMENTE E' ARRIVATO
UN GRAN BEL GIOCO DI BASKET
5 CONTRO 5 ..."
"CONSOLE MANIA" - NOVEMBRE 1994

MEGA DRIVE
SUPER NES

RITORNA IL CAMPIONATO NBA NELLA SUA
FORMA MIGLIORE.
TUTTI GLI INCONTRI DELLA PRESTIGIOSA
STAGIONE NBA, PLAYOFF COMPRESI.
PUOI PERFINO INTERVENIRE SULLE REGOLE DI GIOCO,
MODIFICANDO COSI' LA DIFFICOLTA' DELL'INCONTRO.

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER
DISTRIBUZIONE

NUMERO VERDE
167 - 821177

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO